'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

# GAME POWER

99.6

철권 신화의 신 시리즈 등장!!

## 「철권 태그 토너먼트」, 모든 걸 보여 드립니다



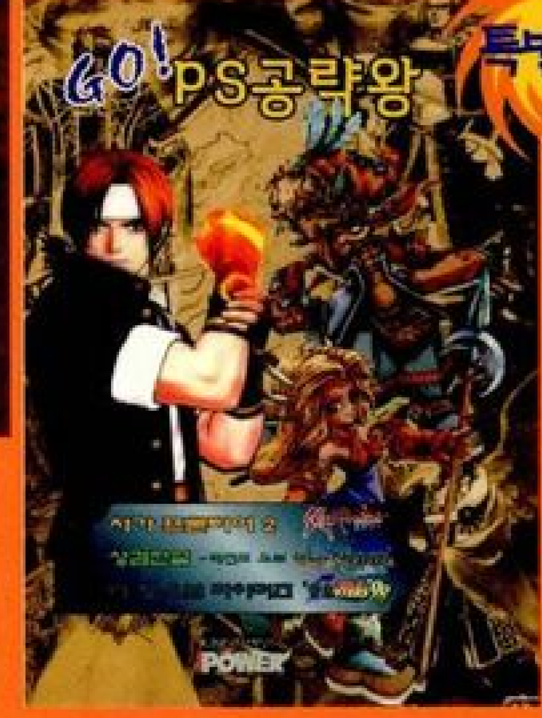

집중공략

- PS 데빌 서머너 소울 해커스
- 나찰의 검
- PS/SS 여행의 시
- DC 블루 스팅거
- SS 실황 파워풀 프로야구6
- N64 두근두근 메모리얼 포켓
- ARC 나이트 오브 밸러

파워특보

- 아직 보여 주지 못한 부분이 남아 있다 「메탈기어 솔리드 -인테그랄-」
- 매니아들의 기다림에 보답하는 PS의 기대작! 「중장기병 발켄2」
- 바이오 팀이 만드는 색다른 바이오? 「오니무사」
- 가정용 대전 격투의 고전 「사이킥 포스2」
- 아케이드를 뛰어넘는 초월 이식의 문제작 「다이너마이트 형사2」
- 여태까지의 정보는 맛보기에 지나지 않았다! 「프레임 글라이드」
- SS가 아닙니다! 이것이 진정한 DC입니다!! 「블랙 매트릭스 어드밴스드」

특별부록




'사가 프론티어 2', '성검전설-레전드 오브 마나-(체험판)', 'KOF '98'의 모든것!!

「GO! PS 공략왕」



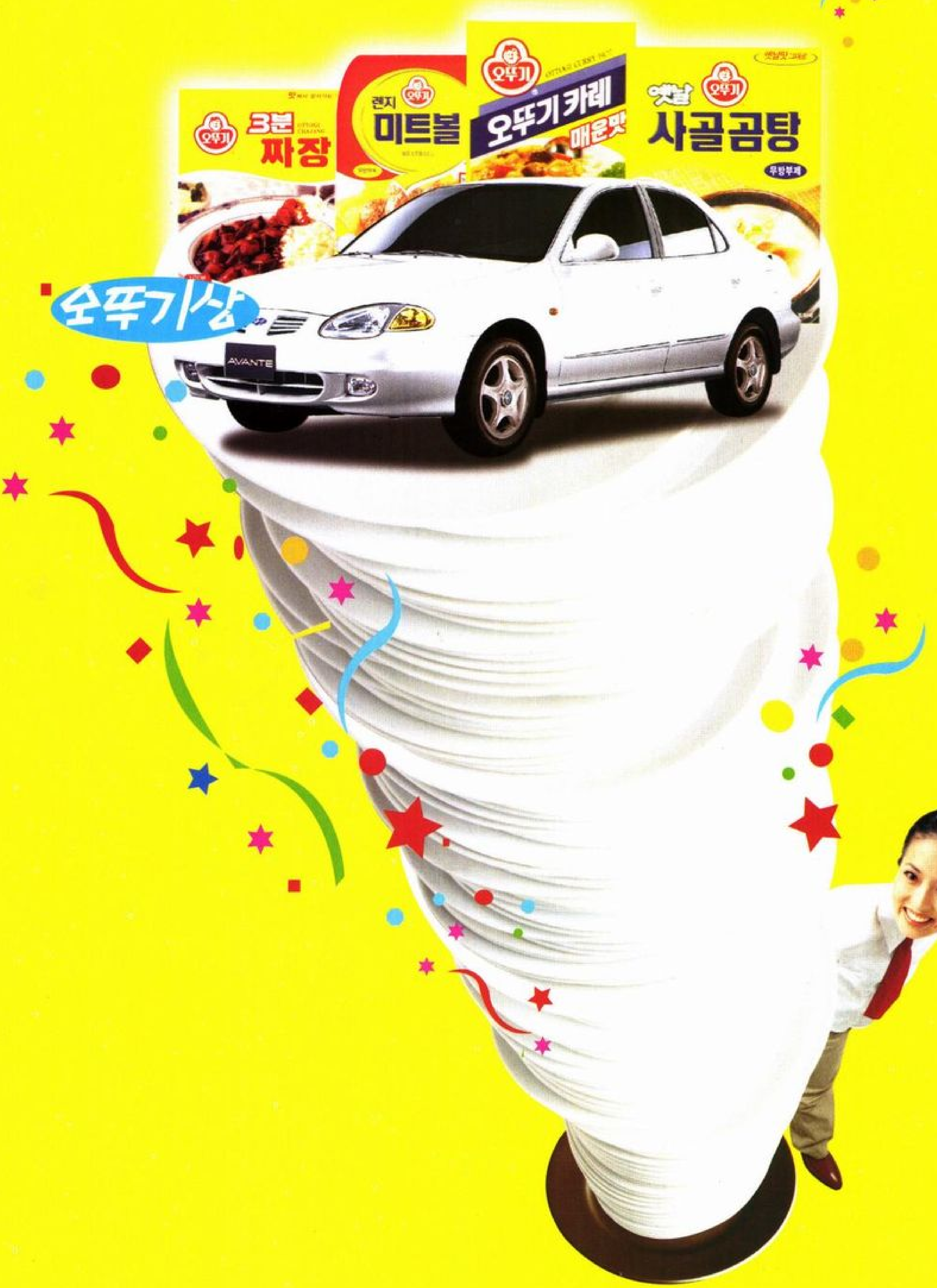

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

정가 6,800원

09
9 771227 717002
ISSN 1227-7177

유통기한 확인하여 식품선택 올바르게 -

# 오뚜기가 준비하면 행운도 푸짐합니다.





## 특별부록 예고!!

# 점프 스페셜



**1 힙합**
〈힙합〉주제곡- 태하의 테마 수록

**2 까꿍**
〈까꿍〉주제곡- 까꿍의 테마 수록

**3 핫도그**
〈핫도그〉주제곡- 도기의 테마 수록

**4 천랑열전**
〈천랑열전〉주제곡- 연오랑의 테마 수록

## 1 고감각 스크린 세이버

한차원 높은 영상!! 정말 끝내줍니다!!
내 컴퓨터에 만화의 감동을 그대로 담아봅시다!!
주제곡 사운드가 내장된 스크린 세이버 별도 수록!!
지금까지 이런 부록은 없었다!!

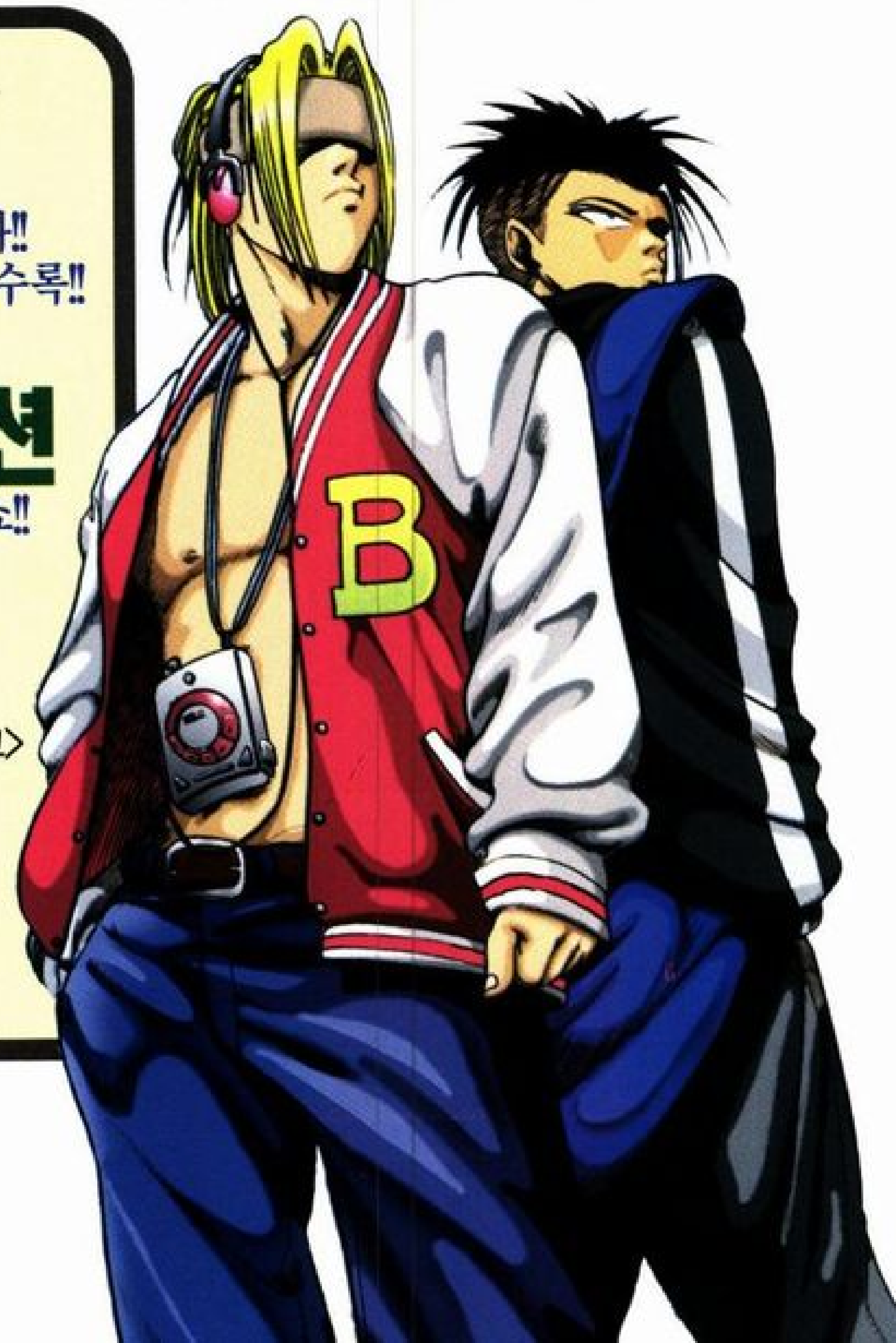
## 2 베스트 일러스트 컬렉션

대한민국 최고 만화가의 일러스트 모음 영상쇼!!

강경효 <천하말썽 진도치>
김준범 <필승아 놀자>
김수용 <힙합>
박선호 <루키>
박성우 <천랑열전>
박찬섭 <열풍 지킴이 전기>
서홍석 <초인진>
손태규 <12지 전사>
이재석 <붐붐>
이충호 <까꿍>
이태호 <토이솔져>
조재호 <다이어트 고고>
최병열 <핫도그>
최신오 <별의 전설>

## 3 베스트 아이콘 컬렉션

귀여운 만화 캐릭터 아이콘 대 퍼레이드!!








# 영상 CD

**아이큐 점프 No. 19**
**특/별/부/록**

인터넷 점프 떴다 http://www.jumps.co.kr

(주)서울문화사 편집부 7999-182, 184, 185
판매부 7999-201~207

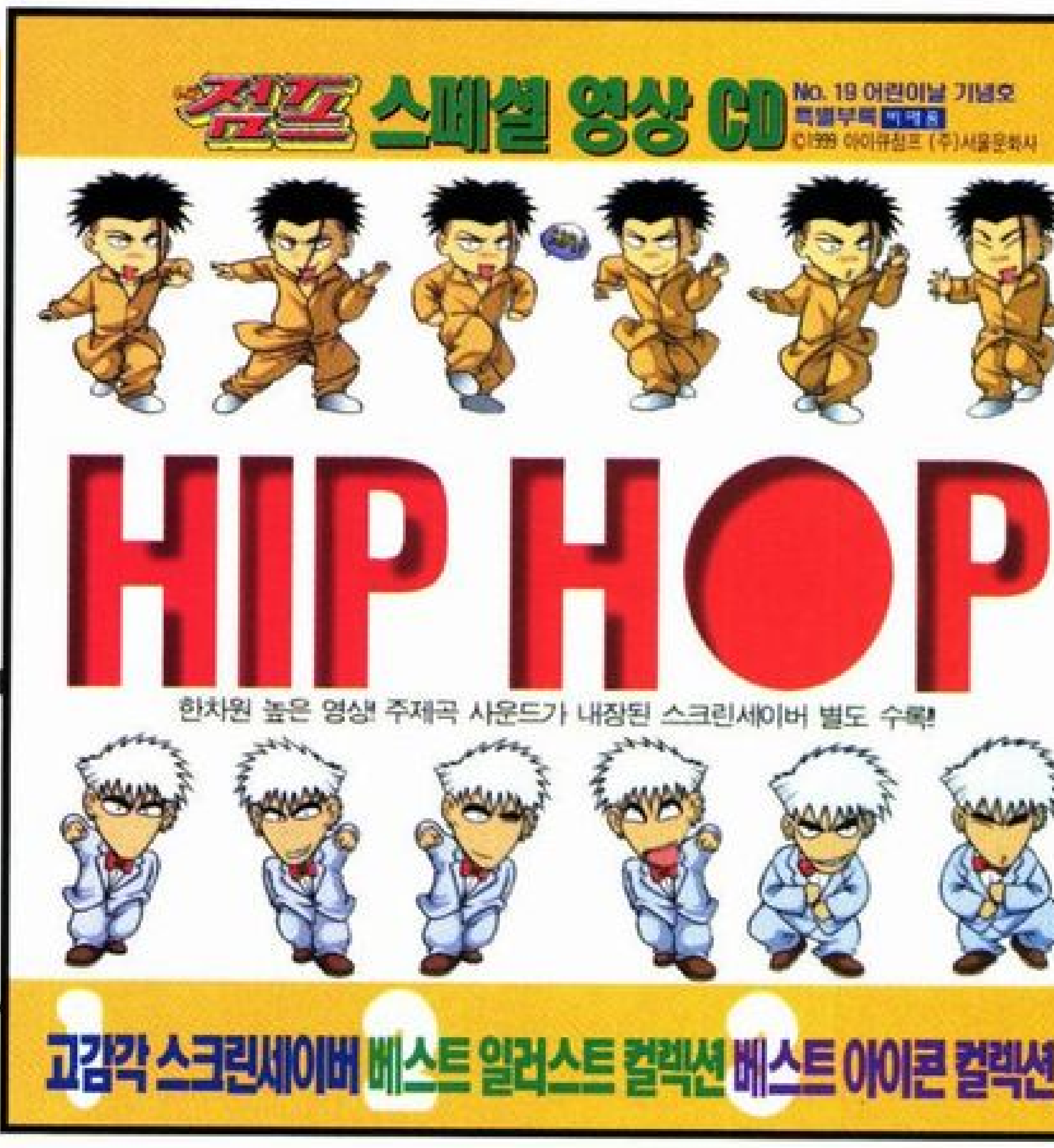
**점프에서 심혈을 기울여 특별 제작한**
**소장가치 최고의 영상 CD를 아이큐 점프 19호를**
**구입하는 모든 독자님들께 드립니다!!!**

임시특가 3,000원

## 1999년 5월 4일 대발매!

**평생 기뻐할 것인가?**
**평생 후회할 것인가?**
**선택은 자유!!**

정말 소중한 선물!! 놓치지 마십시오!







배틀 커맨더
Battle Commander
밀레니엄 대격돌: 지구인 VS 워로이드!
21세기를 화려하게 열어줄 국산 전략 시뮬의 핫이슈!
가질 수 없다면 차라리 파괴시켜라!
서점 출시 중!



빙하기로 인해 멸종의 위기를 맞은 파충류 종족 위로이드는 새로운 행성을 찾아 지구를 떠난다. 그로부터 오랜 시간이 흐른 뒤 위로이드는 자신들이 계산한 지구의 소생시기에 맞춰 다시 지구로 돌아오지만 이미 지구는 지구인들의 차지가 돼 있었다. 지구의 위성인 달을 파괴하면서 위로이드는 지구를 다시 차지하려는데….
◇고해상도 그래픽과 빠른 멀티플레이를 동시에 만족
◇브라이스(Bryce) 엔진을 이용한 최적의 길찾기 인공지능과 경로 지정(Way-point) 가능
◇육지, 바다, 하늘, 지하를 넘나들면서 벌어지는 4차원 전투
◇아스카 평원, 남극 등 지구의 다양한 유적지에서 펼쳐지는 화려한 전투
◇서브터린(Subterrene), 빅볼(BigBowl) 등 독특한 유니트의 등장으로 자신만의 전략 구사
◇멀티윈도우 기법 도입
◇게릴라 부대, 낙하산 부대, 기계화 부대 등 자신의 부대특성을 선택하여 즐길 수 있는 멀티플레이
개발원
GEOMIND
ENTERTAINMENT

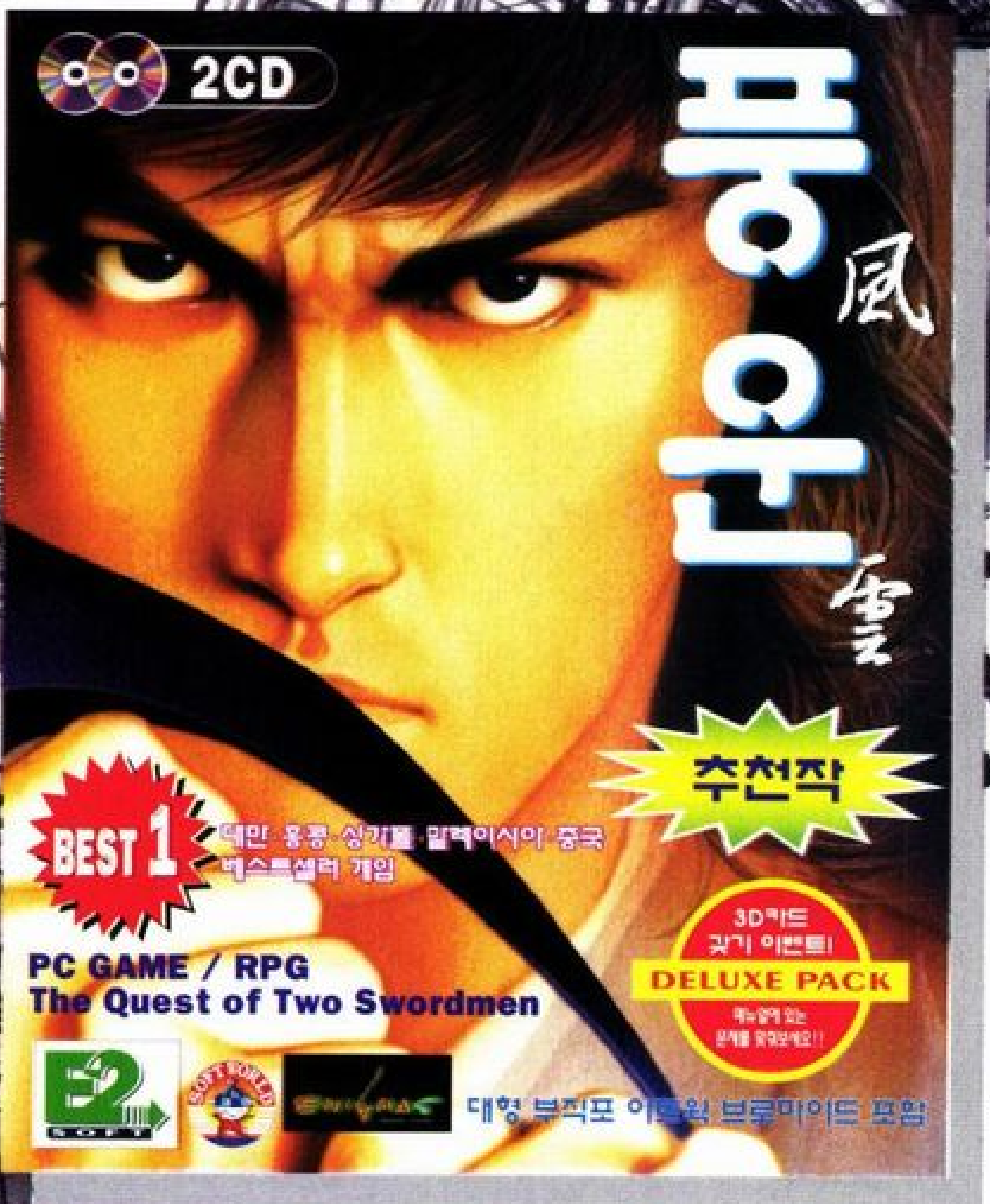

5월 출시예정!
충무공전 Ⅱ
난세영웅편
1999년
충무공이 다시 태어난다!
그리고...
국산 전략시뮬이 다시 태어난다!
충무공전 Ⅱ 에서
여러분은 국산 실시간 전략 시뮬레이션에 대해
자부심을 느끼게 될 것 입니다!
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)



충무공 순국 400주년 기념작
퍼즐 풀고 상품 잡고!!
E2 SOFT에 보내주신 여러분들의 성원에 보답코자 충무공전 2 출시 기념으로 사은의 자리를 마련했습니다.
패키지 안의 퍼즐을 맞추고 퍼즐 그림 속에서 선물도 잡으세요.
자세한 내용은 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.
하나! 큰 화면, 큰 만족
17인치 모니터 - 3명
둘! 부두 2의 황홀함
부두 II 3D 카드 - 5명
셋! 마우스도 리모콘 시대
무선 마우스 - 7명
개발원
TRIGGER Soft



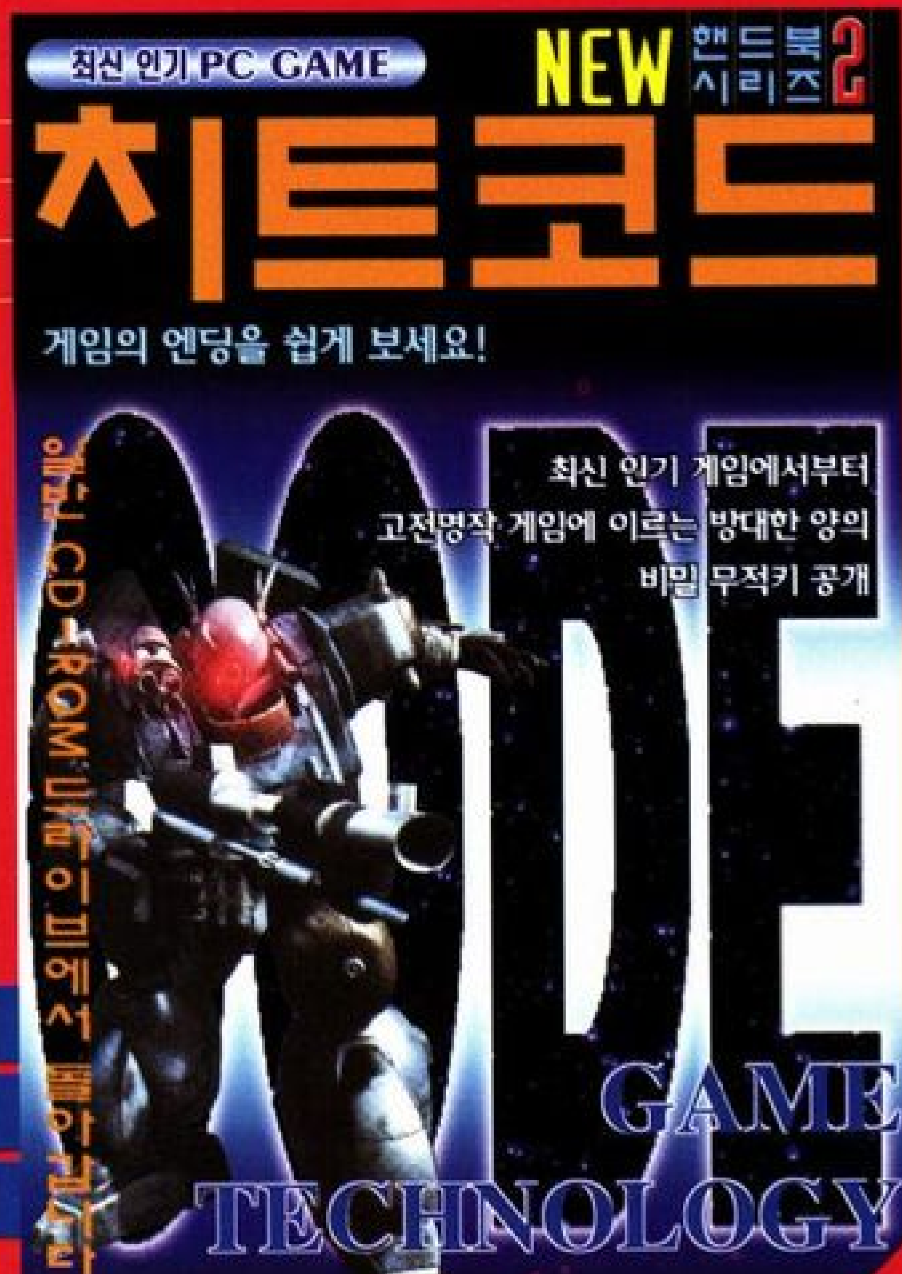
風雲
진정으로 추천합니다!
꼭! 해보세요.
주인공들의 성장에 따라 달라지는 3단계 성장 캐릭터
수십 가지의 화려한 애니메이션 공격 장면
원작을 바탕으로 한 탄탄한 구성 스토리 - 상상을 불허합니다.
다양하고 개성 강한 등장 캐릭터
캐릭터에 따라 각각 다른 화려한 애니메이션 전투 장면
계절 및 장면에 따라 각각 달라지는 배경음악
애니메이션처럼 진행되는 게임 방식
무협 RPG의 최고봉
● 이 게임을 테스트해본 국내 게임관계자들이 모두 감탄한 게임!
● 감동과 박진감 그리고 분노와 슬픔이 풍운 안에 모두 있습니다.
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886)



2CD
풍 風
운 雲
추천작
BEST 1
대만·홍콩·싱가폴·말레이시아·중국
베스트셀러 게임
3D카드
갖기 이벤트!
DELUXE PACK
PC GAME / RPG
The Quest of Two Swordmen
E2 SOFT
SOFT WORLD
대형 부직포 아트웍 브로마이드 포함

NEW

발행과 동시에
게임 부문 베스트셀러가
된 화제의 책




## 작지만 강력한 치트코드 핸드북!!

- 최신 인기 게임에서부터 고전명작 게임에 이르는 방대한 양의 국내외 비밀 무적키가 사전식으로 정리되어 있습니다.
- 공개되지 않은 제작자들만의 치트코드까지 담겨져 있습니다.
- 치트코드뿐만 아니라 아주 유용한 팁들도 담겨져 있습니다.
- 부록으로 제공되는 게임해킹 방법에서는 누구나 쉽게 게임의 데이터를 고칠 수 있는 방법을 알려줍니다.
- 시간에 쫓기는 직장인과 학생 그리고 게임 초보자들에게 게임 엔딩의 지름길을 제공합니다.
- 치트코드뿐만 아니라 아주 유용한 팁들도 담겨져 있습니다.
- 찾기 쉬운 사전식 배열로 언제 어디서나 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

그러나
기다린 보람이 있습니다.

이 한 권의 책으로
게임의 강자와 해커가 될 수
있습니다!!

# 작지만 강합니다!

## 최신 인기 PC게임 치트코드 핸드북 시리즈 2




## 작지만 강력한 미니 CD-ROM!!

- 주머니에 쏙 들어가는 미니 사이즈 CD-ROM, 그러나 강력합니다.
- 시간이 없거나 게임 엔딩을 빨리 보고싶을 때, 이 1장의 미니 CD-ROM이면 OK. 물론 일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다!
- 이런 크기의 CD-ROM을 가진 사람을 보셨습니까? 미니 CD-ROM 그 자체만으로도 소장가치가 있습니다.

이젠 미니 CD-ROM으로
더욱 강력해졌습니다!

게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일, 엔딩 세이브 파일, 게임 음악, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 압축되어 꽉꽉 채워져 있습니다.

JEU MEDIA
제우미디어

서점에 있습니다!

값 : 8,500원 / 구입문의 : 3142-6841

매진된 곳이 많습니다! 다음 총판으로 문의해 보세요!!

서울지역 강남 영풍서적 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대영서 (02)684-7199 도봉 생터서 (02)983-3900 동대문 자신 (02)245-3686 용산 진영서 02-326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경덕서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 영등포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예진서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 중앙도서 (032)527-9350 부천 하나 (032)663-6467 김포도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 홍원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 진솔도서 (0343)468-7451 의정부 의룡도서 (0351)876-6304 평택 진성서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 명신서점 (0546)463-6100 김천 꽃동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 해돈도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중앙 (0571)855-5959 영주 대원 (0572)632-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예지서점 (0562)273-1534 경남지역 마산 태영서 (0551)223-5139 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 센터 (0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 강예동어서부 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 생터서적 (0431)260-9472 충주 문화서 (0441)847-2819 충남지역 논산 보문 (0461)732-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 학생서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간총판 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 승일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대명서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북 제주지역 익산 문성당 (0653)855-1912 전주 세림 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 은진서적 (0654)471-5188


최신 마스터북 시리즈 2
배틀넷에서 실력 한계를 뚫는다! 이제 승리의 쾌감을 알게 됩니다!
게임방의 강자가 나왔도다!
초보자와 중급자만을 위한 전략집
최신 마스터북 시리즈 2
STARCRAFT
게임방 주름잡기
스타크래프트 · 브루드워
이 책을 잡는 순간 더 이상 초보자가 아니다!
● 연관 기억술에 의한 체계적인 구성
● 종족별 멀티플레이 실전 전략 총정리
● 초급자 · 중급자를 위한 책
Strategic Guide of Starcraft, Starcraft: Broodwar Master Book
이 책을 읽는 사람과 안 읽는 사람과의 차이는 하늘과 땅 차이
확실히 이기는 비법을 차근차근 알려줍니다.
JEJU MEDIA
제우미디어
당신도 상황에 맞는 변화무쌍한 전략을 구사할 수 있습니다!
352페이지 / 값 : 8,500원
My name is Jedy(제디) 책 뒷장에 내가 없으면 가짜!
이 책을 보는 순간 더 이상 초보자가 아니다!
이 책을 보는 순간 더 이상 초보자가 아니다!
쉽게 기억되는 연관기억술에 의한 체계적인 정리
배틀넷에서 사용되는 유용한 실전 전략 총집합
스타크래프트에서 브루드워까지 이어지는 감동의 시나리오와 미션 완벽공략
스타크래프트, 브루드워 레더맵 정리 / 자신만의 맵만들기 가이드
매진된 곳이 많습니다! 다음 총판으로 문의해 보세요!!
서점에 있습니다! / 구입문의 : 3142-6841
아무리 해도 실력향상이 안 되는 분은 꼭! 읽어보세요.

# 최신 덩크 클래식 게임기 출하!!

신제품

홍익대학교
디자인 학과장
우수디자인
추천상품

LG화재사고배상책임보험 가입제품




덩크 클래식




캡틴




게임덩크


(주)에이커 트레이딩
소비자 상담실: 02)842-4606~7
FAX: 02)842-4601
서울시 동작구 신대방동 686-4




(주)에이커 트레이딩은 컴퓨터 주변기기 및 가정용 게임기, 소프트웨어 개발, 제조업체로 순수 국산화만을 고집하며 게임기 및 소프트웨어의 국산화에 앞장서 왔습니다. 앞으로 더욱 좋은 품질과 좋은 디자인으로 한국 게임 산업의 발전에 이바지 하겠습니다.




PC게임 컨트롤러

- ▶ 한국 공연 예술 진흥협회로 부터 게임 소프트 웨어 심의 인정
- ▶ (주)LG전자 서비스센터에서 절찬리 판매중
- ▶ 국내 최초로 게임기 왕국인 대만으로 100,000Set 독점수출계약 체결(매월 1,000~2,000Set 수출)
- ▶ 모든 게임기에 품질보증 마크, 전자파 적합 마크인 EMI(B) 획득
- ▶ LG 화재해상 배상 책임 보험 가입

-LG전자 서비스 센터에서 절찬리 판매중-




## 각 지역 총판점

**대전** 게임월드
대전 동구 중동 318
흥명상가 내
Tel: 042-254-6342

**서울** 구례유통
Tel: 02-805-8416
H · P: 011-9785-8416

**대구** 토탈게임
대구시 수성구 지산동
1288-29
Tel: 053-781-2789

**제주** 현대 게임 마트
제주시 3도 2동 1259
E마트 4층 유니코 쇼핑내
Tel: 064-24-4405

**부산** 게임기
부산시 사하구 당리 2동
Tel: 051-202-5243
H · P: 011-594-3836

**경기** 컴퓨터 프라자
경기도 남양주시 진접읍
장현리 대명상가 112호
Tel: 0346-572-7508

**게임기 A/S센타**

**부산**
부산 광역시 진구 부암 2동
698-5번지(당감동 입구)
Tel:
051-805-6533



anime club
FOR GOOD ANIMATION LIFE
진 겟타- 로봇
카드캡프터 사쿠터
보톰즈 휘규어
카드캡프터 사쿠라(봉제인형)
포켓몬스타 저금통
화이널 환타지 8 휘규어
뱀파이어 휘규어
아나로그 진동패드
보톰즈 휘규어
사이버스타 프라스틱모델
단준 퀘스트 미니게임기
N64 콘트롤러
전차로 GO 콘트롤러
드림캐스트 건
FSS 레드미라쥬
플레이스테이션
드림캐스트 콘트롤러
포푼 콘트롤러
비트매니아 포켓 2
댄스 댄스
레볼루션 콘트롤러
KONAMI
특약점
용산삼우전자
02)706-8833
서울둔촌동게임프라자
02)485-5677
전문점
animeclub
포항점 0562-248-5525
강남역점 02)3482-3375
부천점
032)
653-7632
PC 통신점
하이텔
go newtype
뉴타입 통신판매점
080-548-2937
코너특약점
수원북문점 0331)251-1617
대전둔산게임랜드
042)489-6551
서울응암동현대게임마트
02)373-3096
서울페니레인
02)401-6711
대구해와달
053)424-8228/425-7173
대구플레이스테이 게임클럽
053)323-1777
대구애니통
053)755-8633
강변역 테크노마트
▶ 애니컬쳐 02)3424-6488
6층 A-101
▶ 애니랜드 02)3424-7180
7층 D-085
▶ 드림월드 02)3424-8074
8층 A-074
▶ 엑시존 02)3424-6350
6층 A-025
▶ 두나투 02)3424-8013
8층 B-066
대전
박서방
042)
255-7613
청주
게임챔프
0431)
276-8664
분당
게임천국
0342)
704-1641
우끼우끼
02)
563-7545
■ 수입·발매원/ 토마토 클럽
Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5338
■ 판매원/ 플레이스테이션
토마토 프라자 02)323-5171
캐릭터: 토마토 콜렉션 02)323-5172
전국
특약점
모집중

# CONTENTS

## COVER 1999. 6월호




이번 달의 표지는 일본 남코의 협조를 받아 「철권 태그 토너먼트」의 로고로 장식해 보았습니다. 아직 한정의 스크린 샷도 공개되지 않았지만 「철권 태그 토너먼트」는 그 동안 잠잠했던 격투 매니아들의 가슴을 다시금 뜨겁게 달구고 있습니다. 이에 게임파워에서는 일본 남코와 「철권 태그 토너먼트」의 세계대회를 기획 중에 있습니다. 자세한 사항은 다음 호를 기대해 주시기 바랍니다.

### 전국 총판점

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 어떤호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

**서울지역**
강남 영풍서 554-3784
강동 도서 471-2044
구로 대영서 684-7199
도봉 샘터서 983-3900
동대문 지산 245-3686
용산 전원서 712-5824
서초 금미 534-9075
송파 금빛서 416-5101
중구 수송서 272-0803
성동 성지서 457-2891
영등포 자성서 847-8702
관악 영우서 816-1788
서대문 예전서 357-6045
종로 경북서적 737-3491
강서 조선일보 강서총판 697-7995
동작 관악서 823-5121

**경기 지역**
인천 인영서적 032-883-4405
부평 중앙도서 032-527-9050
부천 하나 032-663-6487
성남 한성도서 0342-715-0066
수원 총판도서 0331-241-6300
일산 대일총판 0344-977-4428
여주 남강서적 0346-557-2236
안산 문일서적 0345-402-3674
안양 진솔도서 0343-468-7451
의정부 태를도서 0351-876-6304
평택 진성서 0333-667-6555
광명 광명서 02-897-6772

**부산 지역**
부산 동아일보 051-895-4841
부산(남구)조선 051-756-2727
부산(북구)동아 051-865-0150
부산(서구)진흥 051-466-8386
부산 현대서 051-467-8011

**경북 지역**
경주 동화서적 0561-772-4108
구미 영문서점 0546-463-6100
김천 동방산 0547-434-5897
대구 영남도서 053-423-9193
대구 태양도서 053-421-8958
대구 경북서적 053-428-3200
상주 제일 0582-535-2377
안동 중앙 0571-855-5959
영주 대한 0572-632-8597
점촌 동원 0581-555-4672
포항 예지서점 0562-273-1594

**경남 지역**
마산 대영서 0551-223-5139
울산 녹수서적 0522-249-4275
진주 샘터 0591-755-3991
충무 동아일보 0557-643-5785

**충북 지역**
제천 경북 0443-647-3816
청주 새로서적 0431-260-9472
충주 문화서 0441-847-2819

**충남 지역**
논산 보문서점 0461-732-3156
대전 청원서 042-632-6799
천안 화성서적 0417-551-3073

**강원 지역**
강릉 영동서적 0391-645-336
삼척 영동서 0397-572-4869
속초 동아 0392-632-1555
원주 남부서적 0371-731-8424
춘천 경북서점 0361-241-2015

**전남 지역**
광주 승일서적 062-225-9134
순천 일광서점 0661-753-4414
여수 대영서적 0662-662-2111
목포 현대서적 0631-244-2711

**전북, 제주 지역**
익산 문성당 0653-855-1912
전주 세종서적 0652-284-9884
제주 광장서점 064-732-1234
군산 문진서적 0654-471-5188



비디오 게임정보 700-2377, 불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

## 특보





## 파워풀 집중 공략





## 특별부록

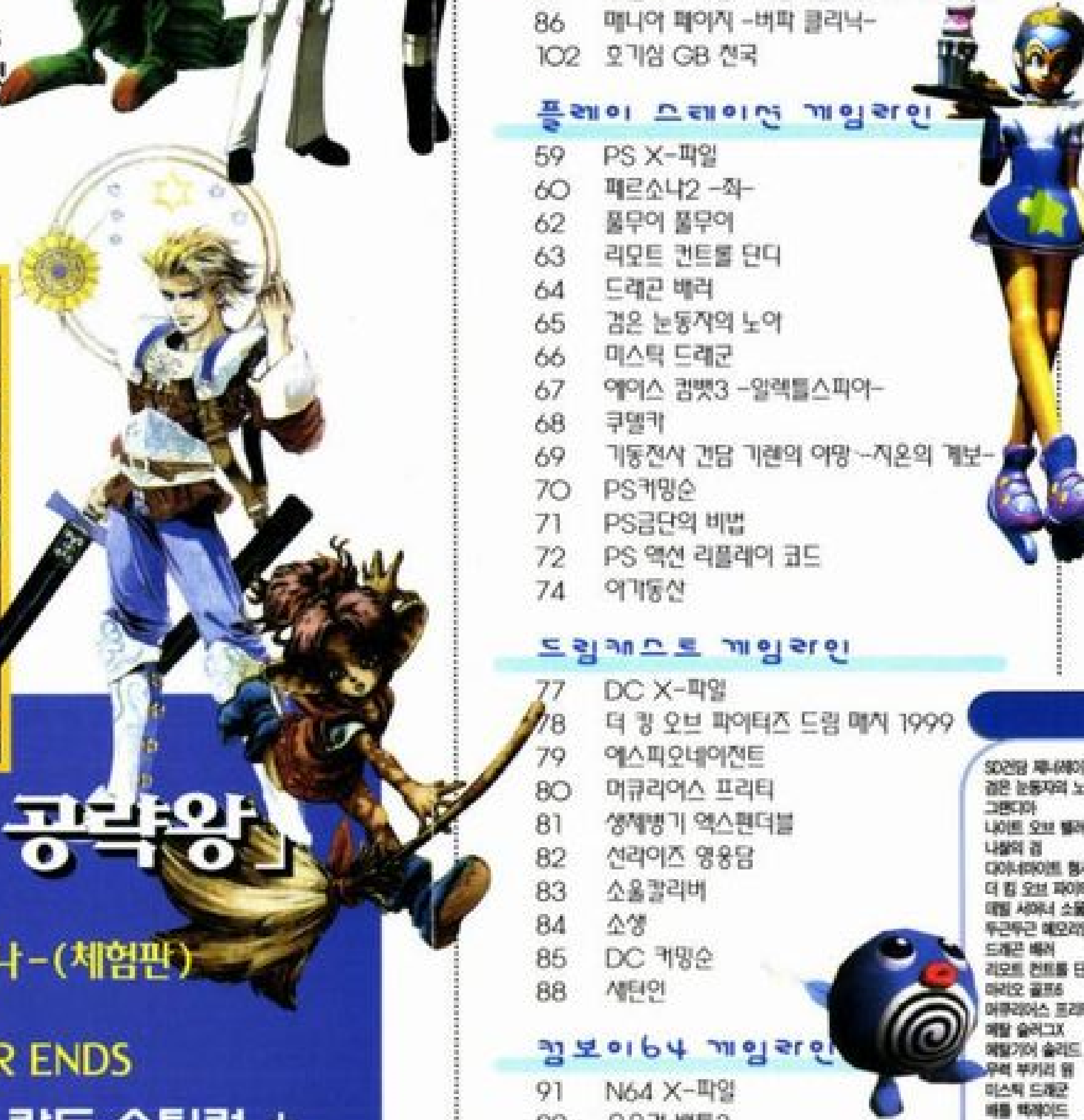



### 「GO! PS 공략왕」



특별제작 PS메모리 카드 스티커 +
GB용 파워 업 스티커!!





### 게임별 색인(가나다 순)




**발행 겸 편집인** 서인석
**편집주간** 조 신
**파워취재팀** 팀장/이성필
이재덕, 박현선
이우진, 구연정, 이연수
객원기자/김성민, 김성희
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 아닐미(프랑스)
**파워미술팀** 팀장/양연이
한은경, 김혜정
일러스트/한수완
어시스트/C&C, 라오미
**기획팀** 팀장/이상엽
정영미, 배준성, 이우식, 임덕식, 이은주, 강도영, 김원식
**제작팀** 팀장/이동백
**영업팀** 팀장/최종현
소용락 과장, 임용규, 손병철
**광고팀** 팀장/손대현
이연수 대리, 김준 대리, 윤경채 대리
강태영, 박성열
**관리팀** 팀장/손대현
임은규대리, 박영미, 김희정, 김은혜,
**발행** (주)제우미디어
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
**인쇄** (주)학원 프리테크
**제본** 가산실업
**출력** (주)베스트 플러스
**등록일자** 1992. 10. 5
**등록번호** 라-5780
**취재/미술** 3142-6845
**팩스** 3142-6820

**가격 및 정기구독 안내**
가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0154-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 105-22-00360-9
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.



지금 서점에서 구입하세요!
와~ 정말 재미있다~
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
사오정을 잡아라!
게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뱃지 중에 사오정 뱃지가 나오면 바로 E2 소프트 (02-3142-6886)로 전화를 주세요.
왜냐하면요 ?...
3D 부두 (VooDoo) 카드를 드리니까요 ...!
찬스!!
날아라 슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기
인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
◆ 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
◆ 150여개의 애니메이션 이벤트
◆ 만화영화처럼 전개되는 대화창
◆ 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
◆ 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
◆ 알쏭달쏭한 이야기 전개
◆ 재미있고 화려한 마법
◆ 상상을 초월하는 시나리오
◆ 10명의 개성있는 주인공 등장
KBS 한국 만화영화 10년의 결산!
국내최초 만화영화 음악 스테레오!
뒷다하면 걱정마셔! 확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!
비디오 출시
날아라 슈퍼보드
5월 최고의 선물
5월 가정의 달 사은 대 잔치!
E2 SOFT 게임을 5월에 구입하신 분께 다음의 선물을 드립니다.
1. E2 SOFT의 게임을 구입한 모든 분께 게임 소식지 우송
2. 선착순 100분에게 치트코드 핸드북 + 무적 미니 CD-ROM
3. 선착순 30분에게 최신 PC게임
발표 : 7월호 게임지에 발표 + 개별 연락
자격 : 5월 31일 전에 구입하여 6월 5일까지 회원엽서를 보내주신 분
온 가족이 함께 즐기세요!
「사오정 시리즈 포켓북」과 「뱃지」 증정!
발매원
E2 SOFT
개발원
KCT
The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.

01411
champ

PC파워진 독자에게만 알려주는 BIG 뉴스

# 약간의 시간과 노력만이 필요할 뿐입니다!



## 프린터기 1 스피드퀴즈! 개성이 강한 者여! 기회는 단 한번이닷!

특　징: 상식을 초월하는 기발하고 재치 있는 4지선다 20문제!
7주일에 우승자를 결정하는 순발력과 재치의 경연장!

경　품: 3D 부두, 56K팩스모뎀 등 고가 경품 다수에게 지급!



## CD라이터 2 밀레니엄 퀴즈! I.Q 150이상, 21세기 주역만이 풀 수 있다!

특　징: 최고 난이도의 식은땀 나는 4지선다 20문제!
15일에 최고의 석학을 찾아 경품을 지급하는 방식!

경　품: CD라이터, 32메가램, 32배속 CDFHA 등 지급



## 플스7000 3 숫자야구게임! 통쾌한 삼진 아웃! 열광의 핵으로 초대한다!

특　징: 철저한 계산과 순간적인 판단 능력으로 컴퓨터를
보기 좋게 삼진 아웃 시키는 재미가 일품!

경　품: 플스7000, 발더스 게이트 등 경품 제공

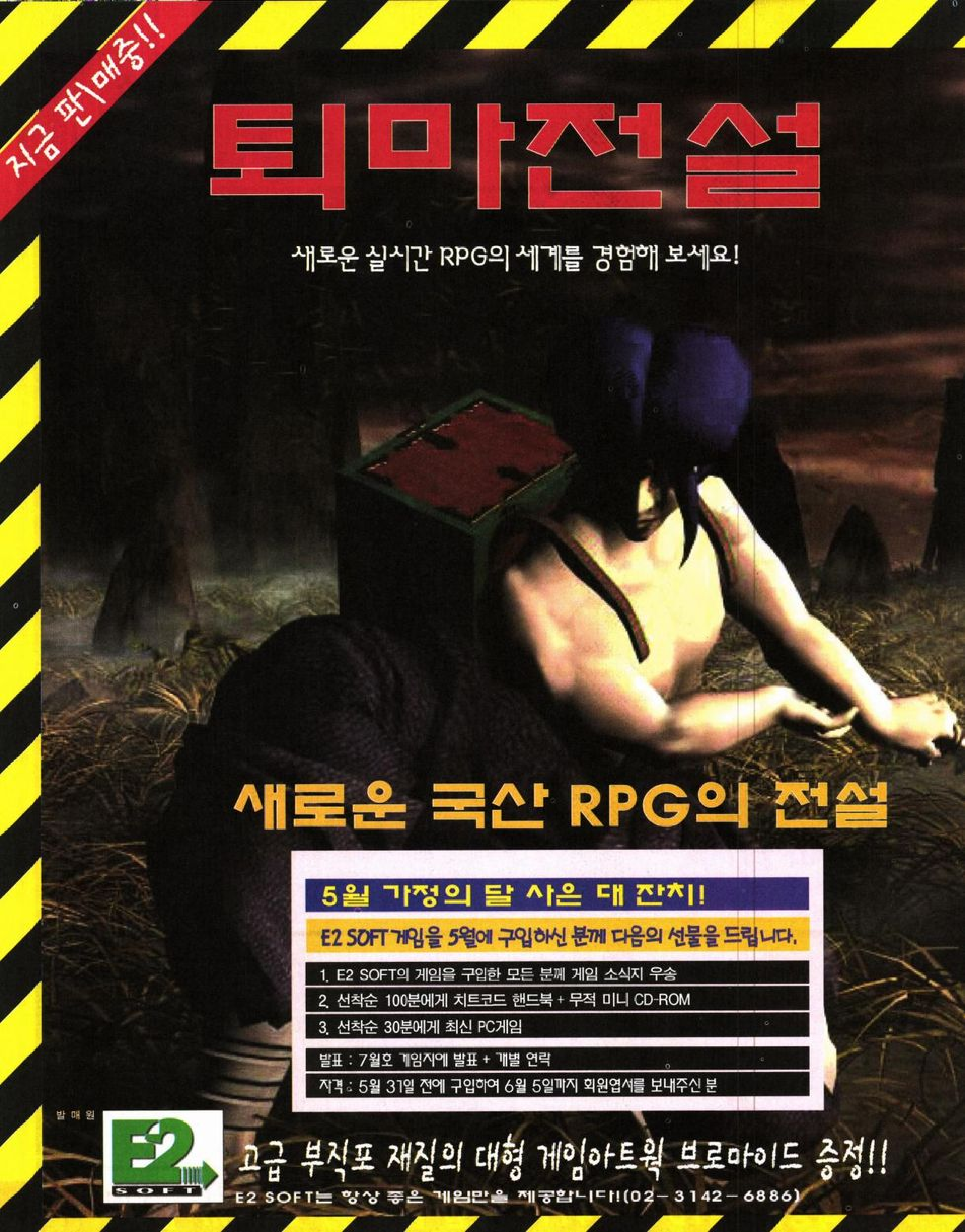



## 56K팩스모뎀 4 도전!챔프퀴즈, 난이도 없는 심심풀이 땅콩의 재미

특　징: 스포츠, 연예, 상식, 게임 등 각 분야에 걸친 다양한
문제 출제, 풀다보면, 경품의 흥미 조차 잃어 버린다.

경　품: 56K팩스모뎀, 도서상품권 등 경품

**접속방법: ATDT 01411(인포샵 접속 후) CHAMP 입력**


지금 판매중!!
퇴마전설
새로운 실시간 RPG의 세계를 경험해 보세요!
새로운 국산 RPG의 전설
5월 가정의 달 사은 대 잔치!
E2 SOFT 게임을 5월에 구입하신 분께 다음의 선물을 드립니다.
1. E2 SOFT의 게임을 구입한 모든 분께 게임 소식지 우송
2. 선착순 100분에게 치트코드 핸드북 + 무적 미니 CD-ROM
3. 선착순 30분에게 최신 PC게임
발표 : 7월호 게임지에 발표 + 개별 연락
자격 : 5월 31일 전에 구입하여 6월 5일까지 회원엽서를 보내주신 분
발매원
E2 SOFT
고급 부직포 재질의 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)



국내최초!
●3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
●서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
●화려한 마법
●사실적인 3D 그래픽
●드라마틱한 음성효과
●멀티플레이 지원
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.
예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금 은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
찬스!!!
「행운의 부적」을 잡아라!
행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.
패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래 부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).
◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.
한국 일본 중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는
액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!
끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을
기다리고 있습니다.
이제 가까운 「서점」에서 게임을 구입하세요!
개발원
TRIGGER Soft
GAME&MULTIMEDIA

장르: 온라인 머그 RPG

제작사: 태울

시스템 최소사양: 윈도우 95 이상 필수/ 모뎀 28800이상/ 다이렉트X 필수

게임방법: ATDT 01410, 01411 접속 후 CHAMP 입력

# 영웅문 英雄門

## 중원의 광활한 대지! 내가 바로 무림지존이다...!

### 하드코어 액션과 소프트한 스토리의 일품!

영웅문의 가장 큰 장점은 일반 텍스트 MUD게임과 달리 800 x 600의 고해상도의 화려한 그래픽과 3D 모델링 된 캐릭터, 그리고 멋진 사운드에 있다. 액션 장면에서 가장 중요한 부분은 역시 그래픽!

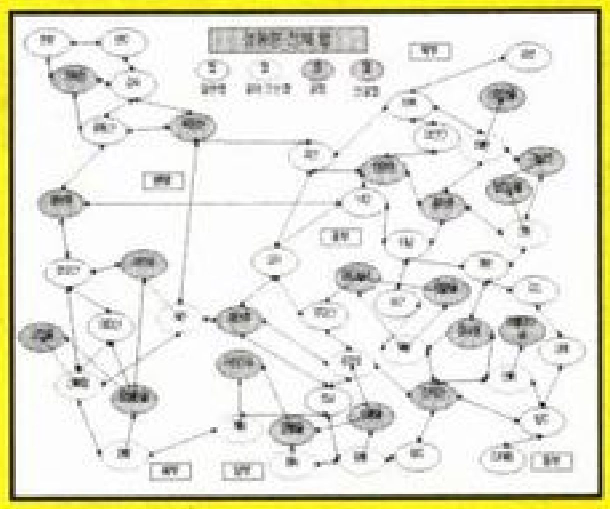
깔끔하고 상상 속에서나 볼 수 있었던 무림 세계를 그대로 옮겨 놓은 듯한 그래픽과 사운드... 이것에 이 게임의 최고, 최대 매력 포인트이다.









### 방대한 Map, 그리고 무기와 무공

영웅문에는 총 52개의 넓은 맵에 잡화점, 대장간, 책방, 수련장, 등과 같이 다양한 건물들과 칼, 도끼, 창, 절곤, 철퇴 등 5가지 종류의 270여개나 되는 무기체계와 권법, 검법, 도법, 내공수련무공 등을 포함한 7종류의 약 300 여개의 무공체계들로 구성되어 있다. 일반 피씨게임에서도 흔히 볼 수 없는 뛰어난 액션관과 파워액션이 게임 속 그득히 들어 있다.




### ★ 영웅문의 단추키★

이번 버전의 영웅문은 마우스 사용이 간편해졌으며 여전히 단축키의 역할은 중요하다. 다음은 자주 사용되는 단축키들만 모아봤다.

- insert ········ 내공 종류의 약초를 먹는 키
- Delete ········ 외공 종류의 회복약을 먹는 키
- F1 ················ 환경 설정키, 도움말 및 게임에서 빠져나갈 수 있다
- F2 ················ 행랑창 열고 닫는 키
- F3 ················ 캐릭터 정보창 열고 닫는 키
- F4 ················ 전음, 특정한 상대방에게 대화를 할 수 있는 키귓속말이 가능하다
- F5 ················ 무공을 사용할 수 있는 키, 장풍을 사용할 때 편리하다
- F6 ················ 무공 및 내공을 수련할 수 있는 키
- F7 ················ 게시판을 여는 키 태울에서 제공하는 서비스 정보를 알 수 있다

### ★ 영웅문 인스톨 파일 받는 법★

1. 01410 또는 01411 접속 후 "champ" 입력한다.
2. 초기 화면에서 [그래픽 머그 게임] 중에 "영웅문"을 선택한다.
3. "2번 영웅문 자료실"을 선택한 후에 "영웅문 풀버전 인스톨 파일 (파일명 : 영웅문.exe)"을 다운 받는다.

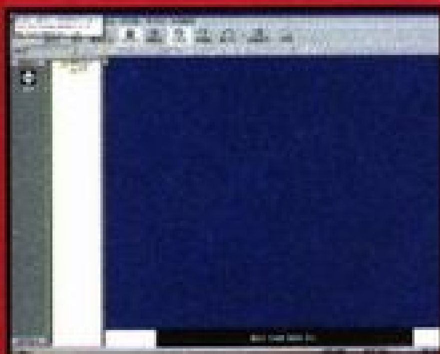
### ★ 영웅문을 설치및 실행 방법 ★



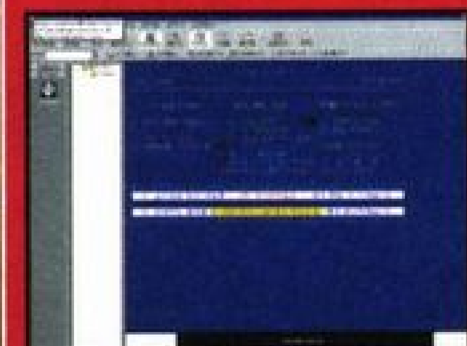
1.다운 받은 "영웅문.exe" 파일을 클릭하면 설치화면이 나타난다. 이 때 '셋업(setup)'을 클릭하면 영웅문과 접속 에뮬레이터가 동시에 설치된다.



2.설치화면에서 "다음(NEXT)" 버튼을 계속 클릭하고 모든 파일 복사가 끝나면 "마침" 버튼을 클릭한다.



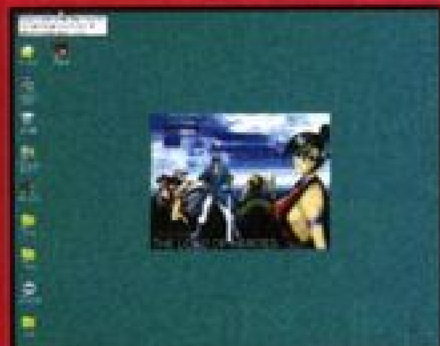
3.설치가 끝나면 윈도우 바탕화면에 생긴 NETGAME을 클릭한다. 그리고 전용 에뮬레이터에서 왼쪽 부분의 "모뎀접속"을 클릭하고, "모뎀접속"에서 다시 왼쪽에 있는 [챔프] 아이콘을 클릭한다.



4.챔프 초기 화면이 등장하면 여기서 [영웅문]을 선택한다. (단, 여기서 챔프 ID가 없을 경우 영웅문의 실행이 불가능하다. 꼭 ID를 만들어야 한다.)



5.자신의 아이디와 비밀 번호를 입력한다.



6.자 이제 영웅문의 세계로~~

# 이달의 게임종합지원센터에서는

## 최대 규모의 한국 공동관으로 E3에 참가

문화관광부 산하 재단법인 게임종합지원센터에서는 국내 게임업계를 대표하는 16개 업체와 함께 세계 최대 게임 전시회인 E3(Electronic Entertainment Expo, 미국 LA 5.13~5.15)에 14개 부스 규모의 한국 공동관을 설치하고 해외 게임 시장 공략에 나선다. 전세계 게임업체의 경연장이 될 것으로 예측되는 E3 Show는 참가업체 1천여개에 전시회 참관자만 20여만명에 이를 예정이며 특히 금년부터는 18세미만 입장이 금지되어 명실상부한 딜러 위주의 전시회로 진행될 예정이다. 문화부는 '97년 영국에서 개최된 ECTS(European Computer Trade Show) 이후로 매년 우수 게임업체의 해외 전시회 참여를 지원해 왔는데, 금년부터는 재단법인 게임종합지원센터를 중심으로 기존 참가 경험을 살려 구체화된 계획에 의거 치밀하게 준비·지원하게 되었다. (재)게임종합지원센터는 해외진출 및 수출 가능성이 높은 업체 위주로 전시회 참가업체를 선발하였을 뿐만 아니라 미국의 마케팅 전문회사의 협조를 받아 미국내 마케팅을 전개하고 있으며 유럽지역 및 일본지역은 전담인력을 배치하여 국내업체의 해외 마케팅을 지원하고 있어 이번 전시회를 통해 400만불 이상의 수출 계약이 예상된다. 게임종합지원센터에서는 매주 목요일 참가업체 전체회의를 운영하여 각 업체별 수출목표를 달성하기 위한 전략토의 및 전시회 운영전략을 구체화하고 있다. 또한 전시회 준비과정에서는 해외전시회 전문업체에 의한 전시장 설치, 한국 관광공사 LA지점의 현지 활동 협조, 70여명에 이르는 전시회 운영자에 대한 비자/여권/숙박 등 전시회 운영에 필요한 모든 내용을 관계기관 및 업체와 체계적으로 진행함으로써 국내 게임업체의 해외진출 수준을 획기적으로 높이는 계기가 될 것으로 보고 있다. 게임종합지원센터에서는 게임업체의 해외진출을 지속적으로 지원하기 위하여 유럽지역 최대 게임전시회인 ECTS(European Computer Trad Show, 영국 런던 9.5~9.7)의 참가신청을 오는 4월 20일까지 받아 4월말 경 업체 선정을 마무리하고 본격적으로 ECTS 전시회 준비에 돌입할 예정이다.



**문의: (재)게임종합지원센터 산업 지원부; (02)3424-4121**

## 게임개발 기술 향상 및 게임제작공정 단축을 위한 공동장비실 위탁운영사업 추진

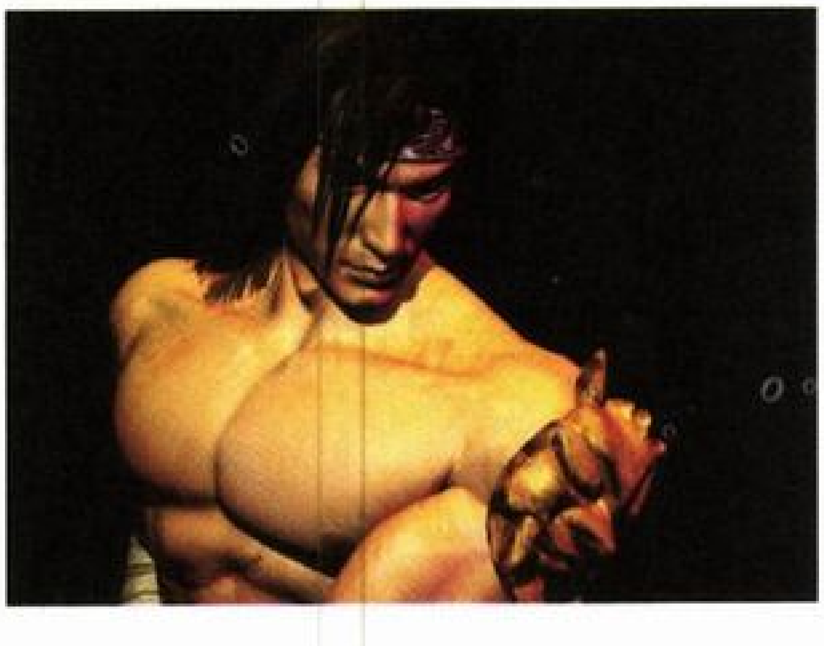
게임종합지원센터에서는 21세기 문화산업으로 경제적 성장 가능성이 매우 높은 첨단게임산업을 집중 육성하기 위해 운영되는 고가의 공동활용장비가 게임산업체가 추구하는 양질의 게임상품 개발에 효과적으로 활용될 수 있도록 전문가로 구성된 우수 사업체를 통한 전문위탁운영을 분야별로 실시할 예정이다. 현재 전문위탁운영 분야로는 영상편집, 음향편집, 3D 모션 캡쳐, 3D 스캐너 등으로 해외 게임시장에서 승부할 성공적인 게임상품을 이끌어 내기 위해서는 전문 기술력을 최대한 집중해야 하는 만큼 게임제품의 개발과정에서 이러한 분야는 서로 밀접한 기술적 조화가 필요하다. 따라서 분야별 전문가를 유치하여 이를 게임개발 육성에 활용한다는 것은 곧바로 상품의 만족도 개선, 게임상품의 수출경쟁력 향상과 연결됨을 의미한다. 전문위탁운영이란 아직은 생소한 개념으로 최근 사회적으로 경영구조개선 등에 자주 적용되는 아웃소싱의 개념과 유사한 계약을 맺은 위탁부문의 실행에 따르는 책임과 이익을 이른바 갑과 을이 공유하는 방식을 말한다. 서로의 필요에 의해 누이 좋고 매부 좋은 한국적 WIN-WIN 경영방식을 적용하여 게임종합지원센터는 이를 통해 얻게 되는 기술력 및 절감비용을 입주한 게임산업체의 경쟁력을 높이는데 재투자하는 피드백-시스템으로 활용할 계획이다. 이를 위해서는 사업 경영 외에도 국내 게임산업의 현실 파악 등 위탁운영에 참여하는 전문사업체의 역할도 매우 중요하다. 또한 게임종합센터는 센터가 올 6월중 설치를 끝낼 공동장비시설 일체와 장비운영공간, 사무공간을 입주한 게임업체지원을 전제로 무상 제공하는 등 유리한 입주조건을 제시하여 수출발진기지로서의 동반자 관계를 이끌어 갈 것이라고 밝혔다. 한편 이러한 발상은 문화부 산하 기관으로서 작은 구조 높은 효율 달성을 위해 출범한 게임종합지원센터의 설립정신을 반영한 전략으로 앞으로 새로운 산업기술 협력제도로서 자리매김할 것으로 예상된다.

**문의: (재)게임종합지원센터 기술 지원부; (02)3424-4130**

국내 뉴스

News

## 한빛소프트, 액션 RPG 「탈」을 플스용으로 이식



한빛소프트(대표 김영만)가 SCEI의 서드파티인 캔하이텍사와 공동으로 자사의 PC용 게임 「탈」을 플레이 스테이션으로 이식한다. 한빛소프트의 관계자에 따르면 이번 프로젝트는 PC용 「탈」이 국내에 발매되는 시점에 맞춰 착수될 예정이며 캔하이텍사가 교육과 개발툴을 비롯한 기술적인 측면을, 한빛소프트에서 개발 인원을 제공하는 형식으로 이루어질 것이라고 밝혔다. 97년 9월부터 개발을 시작한 「탈」은 태초의 우리나라 신화를 바탕으로 한 액션 RPG로 97년 대한민국게임대상에서 '우수 시나리오상'을 수상한 바가 있다. 한편 한빛 소프트는 「탈」이외에도 LG소프트가 발매했던 전략 시뮬레이션 「스톤엑스」도 플스용으로 이식할 것이라고 밝혔다. www.hanbitsoft.co.kr

## 게임종합지원센터 지원, 최대 규모의 한국 공동관으로 E3 참가

문화관광부 산하 재단법인 게임종합지원센터에서는 국내 게임업계를 대표하는 16개 업체와 함께 세계 최대 게임 전시회인 E3(Electronic Entertainment Expo, 미국 LA, 5. 13~5. 15)에 14개 부스 규모의 한국 공동관을 설치하고 해외 게임 시장 공략에 나선다.

(재)게임종합지원센터는 해외진출 및 수출 가능성이 높은 업체 위주로 전시회 참가업체를 선발하였을 뿐만 아니라 미국의 마케팅 전문회사의 협조를 받아 미국 내 마케팅을 전개하고 있으며 유럽지역 및 일본지역에 전담인력을 배치하여 국내 업체의 해외 마케팅을 지원하고 있어 이번 전시회를 통해 400만 불 이상의 수출 계약이 예상된다.

게임종합지원센터에서는 게임업체의 해외진출을 지속적으로 지원하기 위하여 유럽지역 최대 게임전시회인 ECTS(European Computer Trade Show, 영국 런던, 9.5~9.7)의 참가신청을 오는 4월 20일까지 받아 4월말 경 업체 선정을 마무리하고 본격적으로 ECTS 전시회 준비에 돌입할 예정이다.

☎ (재)게임종합지원센터 산업지원부 : (02) 3424-4121

## 스티커 자판기 특소세 폐지

그 동안 자판기업계에서 논란이 되었던 스티커 자판기의 특소세가 폐지될 것으로 보인다. 이는 스티커 사진 자동판매기를 고급 사진기류로 간주, 고급 사치품에나 적용되는 특별소비세 명목으로 세금을 부과해 온 것이다. 한번 이용요금이 싸게는 1,000원에서부터 비싸게는 3,000원 정도인 스티커 사진기에 구체적인 부과 기준을 마련하지 않은 채, 100만원 이상의 사진기를 고급 사진기로 분류한다는 기준 하에 스티커 사진 자판기도 고급 사진기로 분류, 제조 가격의 30%에 해당되는 특소세를 부과해 온 것이다.

그러나 1회 이용요금이 1,000원도 채 되지 않는 오락기계에도 사치품으로 간주 20% 이상의 특소세를 부가하는 우리 나라 실정에서 본다면 스티커 자판기의 특소세는 그렇게 억울한 조치는 아닌 것이다. 우리 사회의 문물은 빠른 속도로 변하기만 하는데 과거의 잣대로 끼워 맞추려는 복지부동의 자세에 허탈하기만 하다.



## 국산 「비트 매니아」용 컨트롤러 등장




코나미의 DDR(댄스댄스 레볼루션) 전용 컨트롤러, 국내 DDR은 과연?

(주)컴투스가 지난 4월 19일 국내 최초의 비트 매니아용 컨트롤러 「Diet Dance pRo(가칭-이하 DDR)」를 발표했다. 최근 다양한 리듬액션 게임 주변기기가 속속 등장하고 있지만 이들은 거의 대부분 대만제품으로 성능의 한계점을 보였던 반면, 컴투스가 발표한 국산 DDR 컨트롤러는 수 차례의 테스트를 거쳐 거의 완벽함을 자랑하고 있다.

PS에 연결·사용할 수 있는 이 제품은 크기 1×1M, 순간 최대 무게 300Kg이상을 견딜 수 있도록 설계되었으며, 장시간 사용으로도 접점에 문제가 발생하지 않도록 구성되어 있는 것이 특징이다. 또한 타제품과 달리 소리가 비교적 덜 발생하는 재질로 만들어졌으며, 정확한 동작 구현에도 문제가 전혀 없다. 가격은 5만5천 원(VAT 별도)선이며 5월 10일 경 용산이나 통신판매를 통해 구입할 수 있다.

☎ 201ardware.co.kr, 하이텔 컴투스, 나우누리 컴투스 / www.hardware.co.kr/ddr

## 모든 게임제공업, 24시간 영업 가능해진다

컴퓨터 게임장, 멀티문화방(속칭 게임방) 등 게임제공업의 영업시간이 오는 5월 9일부터 전면 자율화되고, 부모를 동반하지 않은 청소년의 출입시간은 현행과 같이 밤 10시까지로 제한되며 이를 어길 경우 게임제공업 업주에게는 영업정지 기준에 따라 1일 최대 50만원의 과징금이 부과된다.

이와 같은 조치는 새롭게 제·개정된 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 시행령 및 시행규칙(안)」에 근거한 것으로 새로운 음비법이 시행될 5월 9일을 기점으로 모든 게임제공업에 해당된다. 그 동안 게임방의 24시간 영업에 관련 업계의 영업시간에 따른 형평성 문제와 청소년들의 비행을 부채질한다는 학부모 단체의 지적과 함께 시정을 요구하는 목소리가 높았다.

이에 문화부에서는 새롭게 개정된 음비법에 모든 게임제공업소에 부모와 함께 동반한 청소년의 경우 출입시간에 제한이 없다고 밝혔다. 이번 문화부의 새로운 조치에 관련 업계서는 환영의 목소리를 비치고 있다. 그러나 영업시간 자율이라는 조항이 더 빛을 발하기 위해서는 관련 업주들의 적극적이며 자발적인 준수가 동반되어야 한다는 지적의 목소리가 더 높았음에 주지할 필요가 있을 것이다.

## 우수게임 사전제작 지원 작품 11개 선정

문화관광부가 주최하고 게임종합지원센터가 주관하는 총 2억 원을 지원하는 우수게임 사전제작 지원 행사에 「투페이스」(소프트마인드), 「워 마스터」(버추얼 웨어), 「디스펠」(아발론엔터테인먼트) 등 3편이 각각 3,000만원 수여의 영예를 안았다. 1년에 3번 실시되는 이번 행사에는 70개 게임업체가 PC용 게임 59편, 온라인 전용게임 9편, 아케이드용 2편, 기타 2편 등 총 72개 작품이 응모했으며 6명의 심사위원이 2차에 거친 심사를 통해 지원대상 작품을 최종 선정했다. 이에 따라 상기 3편 외에 「화이트데이」(손노리), 「슈페리언」(조이맥스), 「셀마」(매직아이) 등 3편에는 각각 2,000만원이, 「열혈강호」(KRG소프트), 「레인보우」(지오이커뮤니케이션), 「프로야구 온라인」(경희대학교), 「가디우스」(이스트엔터테인먼트) 등 5편에는 각각 1,000만원이 지원된다.

제 2차 행사는 오는 6월에 2차 공모를 할 예정이며 신청서 접수기간은 오는 6월 1일부터 15일까지다.

☎ (재)게임종합지원센터 산업지원부 : (02) 3424-4121



○소프트 마인드의 「투페이스」

## 부천 애니 페스티벌, '학생 영화제'로 자리잡아

지난달 10일에서 15일에는 부천 복사골 문화센터에서 열린 부천 국제대학생 애니메이션 페스티벌(PISAF 99)이 열렸다. 전국 13개 대학에서 참가, 85편의 작품이 전시된 이 행사는 부천을 학생 애니메이션 전시회의 기지로 탈바꿈시키는데 큰 역할을 했다는 평이다.

이 영화제에는 한국예술종합학교, 세종대학교, 계원조형예술대학 등 학과 설치 1년이 넘은 대학 학생들이 참가, 기존의 애니메이션 축제와는 달리 학교 축제와 같은 분위기를 연출, 세련됨보다는 '신선함'을 느낄 수 있는 전시회였다. 한편 이 영화제의 참가자는 예상보다 많지 않았지만 해외 초청작과 국내 원로 작품 상영, 워크샵, 학술대회 등의 다양한 행사 기획으로 매니아 층이나 애니메이션 관계자들에게는 여러모로 유익한 행사였던 것으로 알려졌다.



## 태권V 필름 소장하고 있으면, 돈이 보인다!



1976년 개장한 에버랜드가 같은 해 개봉되어 큰 인기를 끌었던 「로봇 태권V」를 개장 23주년 기념행사로 상영키로 하고 필름섭외에 나섰다. 태권V 필름은 당시 감독인 김청기 감독조차 가지고 있지 않아, 필름을 찾는데 실패하고 공개모집에 들어간 것이다. 총 8편의 태권V 중 필름이 남아있지 않은 작품은 「태권V 1, 2, 3편」과 「로봇태권V와 황금날개의 대결」까지 총 4편으로, 에버랜드는 이 필름의 소재를 제공하는 사람에게는 사례비와 극장 수익금의 5%를 지급할 예정이다.

☎ 에버랜드 : (0335)320-8661 / www.everland.com

## 국산 만화 캐릭터 게임의 붐이 인다! -멀크와 스웽크-

(주)제이쓰리인터액티브(대표 김준섭)가 투니버스와 국산 토종 애니메이션인 「멀크와 스웽크」를 PC게임으로 개발키로 합의, 올해 8월 초순 출시를 목표로 하고 있어 국산 애니메이션 캐릭터의 게임화가 점점 가속화되고 있다.

횡 스크롤형 액션 아케이드 게임인 「멀크와 스웽크」는 쉬운 인터페이스에 재미있고 다양한 애니메이션 동작의 캐릭터가 압권인 동화풍의 게임으로 제작될 예정이라고 한다. 배경 음악 또한 원작의 구전 동요를 신세대에 맞게 리믹스한 아기자기한 곡으로, 게임의 재미를 더해줄 예정이다.

게임 출시와 때를 같이 하여 캐릭터 팬시 상품 및 어린이 음료 제품도 나올 예정으로 있어 멀크와 스웽크는 그간 비싼 해외 캐릭터에 로열티를 지불해 온 국내 캐릭터 시장에 경종을 울림과 동시에 국산 캐릭터 활용의 좋은 예가 될 것이다.

☎ 제이쓰리인터액티브 (02) 3273-0156 / www.j3.co.kr



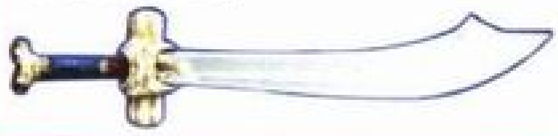
## 내달 출범 '영상물등급위원회', 이번에는 다른 모습을 기대한다

관계법령 제·개정으로 내달 중 영상물 심의기구인 공연예술진흥협의회가 해체되고 이를 대신할 새로운 민간기구인 「영상물등급위원회」의 출범을 위한 움직임이 부산해지고 있다. 이에 업계에서는 일단은 정부의 향후 조치를 지켜본다는 입장을 취하고 있으나, 성숙된 사회분위기 등을 고려, 정부가 예전의 공연윤리위원회 및 공연예술진흥협의회 등과 같은 사전심의 성격의 기구를 또 다시 출범시켜서는 안 된다는 입장이다. 즉 영상물에 대한 '사전검열'이라는 기능과 역할을 또 다시 재현해서는 안 된다는 것이다.

문화부가 잠정적으로 마련한 영상물등급위원회 구성안을 보면 위원회는 위원장과 부위원장을 포함 15인으로 했고, 위원은 예술원 회장의 추천을 통해 대통령이 위촉하도록 하고 있다. 이와 함께 위원장은 위원 중에서 호선하며 임기는 3년 단임으로 제한할 예정이다. 또한 위원구성 및 위촉 대상에 청소년보호위원회·영화진흥위원회·대한변협·방송위원회·민간단체 등을 구체적으로 명시할 계획인 것으로 알려졌다. 문화부는 또한 위원회의 독립성 보장을 위해 위원에 대한 면직규정을 명문화하고 사무국을 별도로 운영할 계획인 것으로 알려졌다. 가장 관심을 끌고 있는 위원회의 권한에 대해서는 아직 알려지지 않았지만 과거와 같은 공연활동에 대한 심의나 공연금지 또는 지정 요구 등의 '무시무시한 권한'은 삭제될 것으로 알려졌다. 다만 공연에 대한 시정 요구 등의 권한은 연소자를 보호한다는 차원에서 규정 명시를 검토하고 있는 것으로 전해졌다. 과거 공윤이 사전 검열로 인해 각종 비리와 연루되어 공진협으로 바뀐 후에도 여전히 업계와의 불협화음이 끊이지 않는 현실을 주지할 때 이번 영상물등급위원회는 영상물 사전검열 등 구시대의 잔재를 털어 버리는 참신하고 발전적인 기구가 되기를 바래본다.







# News

## GB컬러 가격 인하!



GB컬러의 인기는 당분간 지속될 듯…

닌텐도는 오는 5월 14일부터 휴대용 게임기 'GB 컬러'의 가격인하를 시행한다고 밝혔다. 98년 10월 21일 발매되기 시작한 GB컬러는 99년 3월 말 시점에서 당초의 예상을 상회하는 310만대의 출하를 달성했다고 밝혔다.

따라서 GB컬러의 판매호조는 앞으로도 계속되리라 예상하고 있는 가운데, 이미 2,084만대 이상의 판매고를 기록하고 있는 'GB' 유저들을 타겟으로 하여 가격을 조금 낮게 책정해 'GB컬러'로 전환할 수 있도록 이번 가격인하를 결정했다고 한다. 현재 가격은 8,900엔(소비세 별도)이며, 5월 14일부터는 6,800엔(소비세 별도)으로 가격을 낮추어 판매할 예정이다.

## 한정판 드림캐스트 발매 결정



작년 가을에 개최된 TGS에서 공개되어 많은 주목을 받은바 있는 '마죠라 드림캐스트'가 일반인에게도 판매될 예정이다. '마죠라 드림캐스트'는 흰색으로 통일되어 있는 드림캐스트의 본체에 특수도료인 '마죠라'로 채색한 것으로, 보는 각도에 따라서 색상이 변화하는 이른바 카멜레온 드림캐스트.

한편 이번에 발매되는 상품은 '안드로메다'라는 컬러로 보는 각도가 변화함에 따라서 초록색에서 점차 푸른색으로 변해간다고 한다. 500대 한정 발매 예정이며, 발매시기 올해 여름이다.

## 인터넷으로 드림캐스트를 구입

드림캐스트를 비롯한 세가의 하드웨어, 소프트웨어를 인터넷으로 구입할 수 있게 되었다. 4월 27일부터 개시된 본 서비스는 세가가 관리하고 있는 게임 관련 품목(드림캐스트의 하드웨어, 소프트웨어, 새턴 본체 및 세가가 제작한 새턴 게임들)을 인터넷을 통해 주문하여 배달받을 수 있는 서비스이다.

또한 이 서비스를 이용하여 신작 소프트를 주문했을 경우 발매당일 집에서 해당 소프트를 받을 수 있다는 편리함을 누릴 수도 있다. 아직까지는 일본 현지내에서만 이루어지고 있기 때문에 국내 유저들은 바라만 볼 수 밖에 없는 실정이지만 드림캐스트가 서구권에서도 발매되는 9월경에는 전세계를 대상으로 한 서비스로 확대될 가능성도 높은 것으로 알려졌다.

Dreamcast DIRECT

드림캐스트 다이렉트 URL : www-d-direct.ne.jp

## 「버철 온 · 스페셜」 등장

지난 4월 18일, 신주쿠(新宿) 조이 폴리스에는 체감형 어트랙션 「버철 온 · 스페셜」이 도입됐다. 「버철 온 · 스페셜」은 아케이드에서 큰 인기를 얻은 「전뇌전기 버철 온 오라트리오 탱그람」을 기본으로 한 모션 라이드 시뮬레이션 게임.



특히 이번에 발표된 「버철 온 · 스페셜」은 화면상의 버철 로이드의 움직임에 맞춰 이동하는 라이드, 충격을 체감시키는 시트 등 현장감 넘치는 배틀을 완전히 재현하여, 플레이어는 마치 직접 버철 로이드 콕핏에 탑승하여 전쟁터에서 직접 싸우고 있는 느낌을 느낄 수 있어 버철 온의 심오한 세계에 몰입할 수 있도록 제작되었다.

정원 : 1대 1명
대수 : 2대(통신대전가능)
모션 구동범위 :
작석부/상하좌우±5
라이드/ 좌우±39도

## 「동경 캐릭터 쇼」 일정 발표!

작년 8월, 약 3만 6천명의 관람객이 모여들어 대성황을 이룬 가운데 막을 내린 「제 1회 동경 캐릭터 쇼」. 동경 캐릭터 쇼의 2회 일정이 발표되었다. 일정은 7월 24일 · 25일 양일간이며 장소는 1회때와 마찬가지로 동경 빅 사이트에서 개최된다.

이번 쇼는 다양한 게임과 애니메이션, 코믹 등에 등장하는 캐릭터를 한 장소에 만날 수 있다는 점에서 절대 놓쳐서는 안될 빅 이벤트로 주목받고 있다.

## 드림 캐스트용 ZIP 드라이브 등장!



미국 아이오메가사는 지난 4월 20일, 세가와 공동으로 드림캐스트용 ZIP 드라이브를 개발하기로 했다고 발표했다. 드림캐스트와 연결할 수 있도록 설계된 이 새로운 ZIP 드라이브는 전자메일이나 인터넷 검색과 같은 웹 기반의 작업을 보다 강화시켜줄 뿐만 아니라 유저가 인터넷에서 ZIP 드라이브로 게임 업데이터를 다운로드받을 수 있도록 해준다.

한편 아이오메가사는 이 드림캐스트용 ZIP 드라이브를 99년 3/4분기에 발매할 것이라고 밝혔으며 세가에서는 드림 캐스트의 라벨을 부착한 독자적인 ZIP 디스크를 판매할 예정인 것으로 알려졌다.

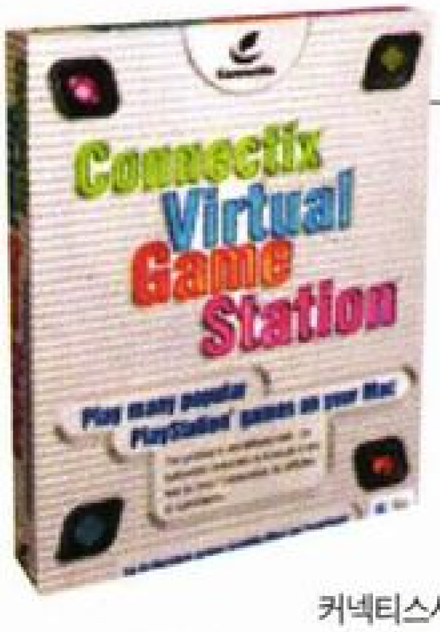
## 자신의 곡예 비행 모습을 전세계인과 함께!




이미 발매중인 DC용 소프트 「에어로 댄싱」의 공식 웹사이트(aerodancing. dricas. ne. jp)에서는 4월 30일부터 참신한 네트워크 서비스를 개시한다. 게임을 진행하며 작성한 '리플레이 데이터'를 홈페이지의 해당 코너에 업로드 하거나, 이미 업로드되어 있는 여타 플레이어들의 플레이 데이터를 다운로드 받을 수 있는 서비스가 바로 그것.

이 서비스를 이용하면 자신이 공들여 만든 멋진 곡예 비행 모습을 전세계의 「에어로 댄싱」 플레이어에게 보여줄 수 있고, 뛰어난 플레이어의 실력을 거울 삼아 자신의 솜씨를 더욱 갈고 닦을 수 있게 된다. 업로드와 다운로드를 하기 위해서는 인터넷 인증 절차를 거친 드림캐스트 본체와 소프트웨어 「에어로 댄싱」이 필요하다. CRI 소프트는 이 업·다운로드 서비스를 이용하여 최고 점수, 최고 스피드 등을 겨루는 거대한 규모의 콘테스트도 계획중에 있다고 한다.

## 커넥티스, 버추어 게임 스테이션의 판매 중단




커넥티스사가 법원의 명령에 따라 자사의 매킨토시용 플스 에뮬인 '버추어 게임 스테이션(이하 VGS)'의 판매를 중단하게 되었다. 지난 4월 21일, 미 샌프란시스코 연방 지방 재판소는 커넥티스사의 VGS가 SCEI의 플스 소프트 개발 바이오스에 대한 저작권을 침해한 것이 인정된다는 판결을 내리면서 커넥티스사에 대해 VGS의 판매를 일시적으로 중단하라는 명령을 내렸다.

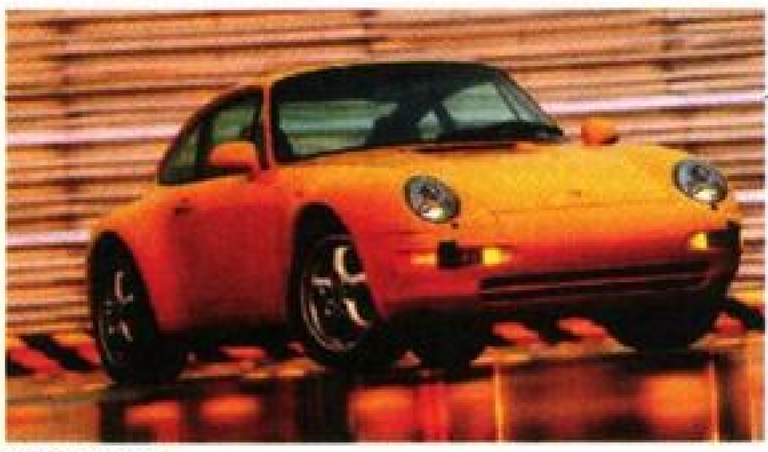
이에 대해 커넥티스사는 이미 판매되었거나 공급된 제품에 대한 지원을 계속 해나갈 것이며 매킨토시용 업그레이드 버전과 윈도용 버전의 개발 역시 계속 추진할 것이라고 밝혀 앞으로의 행보에 관심을 모으고 있다. 한편, SCEI는 앞으로도 자사가 보유한 지적재산권을 침해하는 행위에 대해서는 법적조치를 강구하는 등의 단호한 대응을 해나갈 것이라고 입장을 표명했다.

## SCEI의 쿠타리기켄 사장, 차세대 플스를 주제로 특별 강연

지난 4월 6일, SCEI의 쿠타라기켄 사장이 게임스쿨인 휴먼 크리에이티브 스쿨의 입학식에 참석하여 차세대 플스의 성능과 앞으로의 전개에 대한 특별 강연을 가졌다. 이번 강연에서 그는 '컴퓨터엔터테인먼트 시장은 음악과 영화를 뛰어넘은 거대한 시장이 될 것이며, SCEI는 게임뿐만 아니라 모든 장르의 매체를 모은 차세대 플스를 제작하여 세계인을 감동시킬 것'이라고 밝혔다. 또한 그는 "슈퍼 컴퓨터를 움직일 수 있는 기계를 TV처럼 쉽게 사용할 수 있는 시대가 곧 올 것이며 그것을 우리가 만들려고 한다."라고 말했다. 한편, 이날 특별 강연회에 참석한 250명의 신입생들은 차세대 플스에 대한 지대한 관심을 드러냈다.




## EA, 포르쉐와 독점 계약


이것이 포르쉐!!

일렉트로닉 아츠는 포르쉐AG(독일)과 계약을 맺고 자동차 매니아들에게 높은 인기를 가지고 있는 「포르쉐」 시리즈에 대해 이를 이용한 독점 게임 개발, 판매에 관한 계약을 체결했다고 발표했다.

이에 따라 EA는 앞으로 초기형 모델인 「포르쉐356」를 비롯 2002년 이후에나 등장하게 될 「SUV」 등을 모델로 하여 독점적인 게임을 개발할 수 있게 되었으며 우선 최신 모델인 「포르쉐 356」가 등장하는 「오버 드라이빙Ⅳ」(PS/EA)를 올 여름 경 발표할 예정인 것으로 알려 졌다.

### ★★★ 토막뉴스 ★★★

#### 「비트 매니아4th MIX」 발매

일본 코나미는 지난 26일, 아케이드 최고의 인기를 누리는 「비트 매니아」의 최신 버전인 「비트 매니아4th MIX」를 발매했다. 이번에 발매된 「비트 매니아4th MIX」는 「댄스댄스 레볼루션2nd MIX」에 수록되었던 「Keep On Movi'n」, 「Paranoia Max -Dirty Mix-」 등 모두 20곡이 수록되었다.

#### SCEI, '이모션 엔진' 상표 등록 신청

SCEI는 지난 2월말 차세대 플레이 스테이션에 탑재될 예정인 고성능 CPU '이모션 엔진'의 상표 등록을 신청했다고 알려졌다. 보통 상표 등록에 걸리는 시간은 통상적으로 1년이나 2년 정도가 소요된다. 만약 '이모션 엔진'의 상표 등록이 이루어 진다면 타사에 의한 '이모션 엔진'의 무단 사용 또는 비슷한 종류의 상품 사용에도 법적이 조치가 취해질 것으로 보여진다.

#### 캡콤, 바이오 신 시리즈 PS로 발매

캡콤은 자사의 인기 시리즈인 「바이오 하자드」의 신 시리즈 「바이오 하자드3 라스트 이스케이프(가제)」를 플레이 스테이션 용으로 개발 발매할 것이라고 발표. 현재로서 자세한 내용은 밝혀진 바 없으나 전작의 팬층이 두꺼운 만큼 이번에는 난이도 높은 작품이 될 전망이다. 한편 이와는 별도로 N64용 「바이오 하자드2」도 현재 개발 중에 있는 것으로 알려 졌다.

#### 「스타쉽 트루퍼즈」, 애니메이션으로 제작

국내에서도 이미 상영되어 높은 인기를 얻었던 SF 영화 「스타쉽 트루퍼즈」가 미국 TV채널인 Bohbot Kids Network에 의해 풀 CG 애니메이션으로 제작되어 오는 99년 가을 부터 미국내 방영할 계획인 것으로 알려 졌다. 이번에 제작되는 애니메이션 「스타쉽 트루퍼즈」는 전편 'Lightwave 3D'로 제작되는 3D 애니메이션으로 현지에서는 「토이 스토리」나 「벅스 라이프」를 뛰어넘는 작품이 될 것으로 기대를 모으고 있다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

# POWER 알림방.

MOVIE

## 뱀파이어



호러와 액션을 잘 섞은 존 카펜터의 작품. 그의 독특한 색깔이 그대로 배어 있는 새로운 시도작으로 평가받아 미국에서 흥행 1위를 기록했다.

99년 5월 서울극장 개봉예정 / 러닝타임 107분 / 18세 이상 / 삼부파이낸스 엔터테인먼트 / 날개달린영화 (02)2285-2353

## 딥 라이징




「토탈리콜」과 「미션 임파서블」의 '로브 보틴' 팀 등 헐리웃에서 가장 뛰어난 재원들이 가장 공포스러운 괴물체를 완성했다.

4월 17일, 당신은 공포에 질려 비명조차 지르지 못할 것이다! / 헐리우드픽쳐스 제작 / 브에나비스타코리아(02)527-1497

## 우나기



아마시타와 케이코라는 상처 입은 두 사람이 세상과 화해하고 행복하게 결합하는 과정을 그린 일본 영화 우나기.

「97일본영화베스트 10」에서 「원령공주」 다음인 2위를 차지했을 정도의 수작. 5월1일 개봉 / 쇼치쿠 영화사 제작 / JN 수입배급 / www.unagi.co.kr.

VIDEO

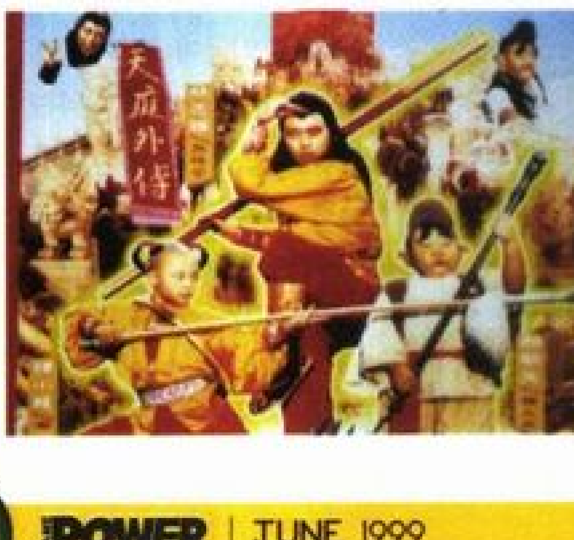
## 카운트다운



액션 / 고기 / 극장 개봉작 / 90분.

광란의 사이코가 저지른 폭탄 테러 실상을 그려낸 액션 스릴러! 살인과 폭발이 이어지는 잔혹한 현실의 미로를 찾아 헤메이는 여자 FBI. 오로지 죽기위해 몸부림 치는 남자와의 숨막히는 두뇌플레이가 펼쳐진다. 영성프로덕션.

## 서유 풍운록



코믹액션 / 중기 / 극장개봉예정작 / 90분.

원조 서유기를 새롭게 각색, 정의의 사도 오공과 팔계, 나타가 아수라장이 된 세상 구하기를 펼친다. 중국룡 1, 2의 작은 영웅 석소룡, 소호대 출신의 임지령이 펼치는 호쾌한 액션, 요절복통 폭소잔치! 영성프로덕션.

THEATER

## 문성근 나와라!



초라하기 짝이 없는 한 남자의 실연에서 시작되는 이 연극은 주변인물과 남·여 관계 그리고 내면에서 벌어지는 해프닝을 통해 현대인들의 소외감을 나타내고 있다.

원작 : 우디알렌 / 번역·각색 / 박준용 / 3월 26일~5월16일 / 대학로 은행나무 극장 /(02) 3672-6051

PRODUCK

## 레고 마이스톰




역시 레고! PC와 레고 블럭을 이용, 스스로 생각하고 움직이는 미래형 지능로봇을 만들 수 있다. 프로그래밍에 의해 완성된 로봇이 센서를 이용, 길을 따라 움직이고, 빛의 변화에 따라 반응하는 등 과학기술을 이용한 혁신적인 완구

레고코리아 (0336) 639-5372.

## 원자력 게임CD 제 7대륙의 위기




한국원자력문화재단에서 제작한 원자력에 대한 흥미와 이해를 돕기 위한 원자력 게임CD. 자원고갈로 새로운 제 7대륙을 개발한 인류가 원자력을 에너지로 하는 외계문명권을 만나 전투를 벌인다는 내용. 총 8단계로 구성된 액션시뮬레이션게임으로 재단의 홍보용 게임이다. 이 게임 CD는 재단에서 주최하는 각종 행사를 통해 무료 배포될 예정이다.

문의 : (02) 588-6660 / www.okaea.or.kr

## 20만원대의 삼성 디지털 카메라



이제 세상은 디지털 시대. 이제 사진도 디지털 카메라로 찍자!. 20만원대의 저렴한 디지털 카메라. 삼성-sdc33. 35만 화소, 640X480픽셀, 24Bit/1,670만 컬러, 4MB, 180매/4MB, RS-232C시리얼 / PCMCIA카드 어댑터, 전지(AA-Size 알카라인 4개), AC 전원 어댑터(별매), 115X75X38mm, 140g.

전화 : (080) 022-7555 / (080) 024-8585, 가격 : 280000원.

## 게임 유통업체, 「게임본부」의 홈페이지



게임주변기기 업체로 잘 알려진 게임본부의 홈페이지(www.gameworld.co.kr). 플레이 스테이션과 새턴, 액정게임기에 이르기까지 다양한 게임기와 주변기기를 소개하고 있으며 회사소개, 상품소개, 게시판의 메뉴로 이루어져 있다. 관심이 있다면 둘러봐도 좋을 국내 가정용 게임 사이트.




어버이날 효도선물

## 악극 「그때 그 쇼를 아십니까 2」

서울뮤지컬컴퍼니에서는 가정의 달 5월 '어버이날'을 맞아 잊혀져 가는 대중문화 찾기의 일환으로 작년에 이은 악극, 버라이어티쇼 「그때 그쇼를 아십니까 2탄」을 5월 4일에서 11일까지 공연한다. 요금은 3~5만원이며, 장소는 지하철 5호선 아차산역 리틀엔젤스 예술회관이다. 부모님께 효도 한번 해보자!

## 박찬호 팬클럽 「클럽61」 99년도 회원모집

클럽 61은 Team61에서 운영하는 박찬호 선수의 공식팬클럽으로 4월 22일부터 6,100명의 99년도 회원을 모집중이다. 회원에게는 사인볼, 가방, 모자, 티셔츠, 회원카드 등의 기념품과 LA를 방문, 박찬호 경기를 관람할 수 있는 혜택과 시즌 후 국내에서 박찬호 선수를 만날 수 있는 등의 기회도 제공되며, 이 외에도 다양한 혜택과 특전이 주어진다. 가입비는 2만5천 원.

문의 : (02) 369-8862-3





## 서울랜드 밀레니엄 이벤트

서울랜드에서는 5월 31일까지 총 상금 300여 만원을 내걸고 참신하고 새로운 이벤트 안을 공모한다. 응모주제는 밀레니엄과 관련된 이벤트 또는 기타 일반적으로 서울랜드에서 할 수 있는 것으로, 행사내용과 개요, 방법, 효과 분석을 정리하여 A4지로 작성, 5월 31일까지 경기도 과천시 막계동 33 한덕개발(서울랜드) 마케팅팀 앞으로 제출하면 된다. 응모대상은 대학생이상이며, 6월 15일 발표예정이다. 특히 이번 응모전의 입상자는 심사 후 이벤트 기획 프리랜서로 고용할 예정이다.

## 초고속 인터넷 통신망 '붐'
## 'ISDN 원스톱 서비스'

모뎀을 사용한 인터넷 접속에서 발전, ISDN 등을 이용한 고속 인터넷 통신망이 붐을 이루는 가운데, 1회선 가입으로 2대의 통신장비(전화+전화/전화+팩스/전화+PC통신)를 동시에 사용할 수 있는 ISDN과 코넷(KORNET) 가입을 대신해 주는 무료 신청서비스와 'ISDN 단말기'를 저렴한 가격으로 제공하는 「ISDN 원스톱 서비스」가 등장했다. ISDN 서비스는 일반 56k 모뎀에 비해 두 배 이상의 고속 통신(128Kbps)이 가능하며, 10만원의 저렴한 가입비가 장점이다. 행사기간 중 제품을 구입하는 고객에게는 푸짐한 경품과 혜택이 주어진다.

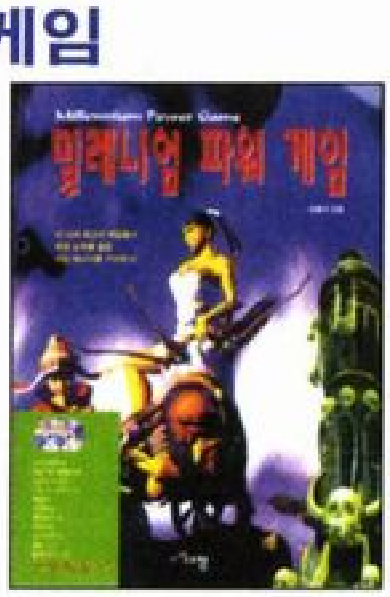
문의 : 한국통신 영업점/항공기술정보(주) (0455) 667-8100




## 밀레니엄 파워게임

전홍식 지음 / 4*6배판 / 152쪽 / 13,000원(CD부록 2장 포함) / 대청미디어(02)3272-5272

스타크래프트, 삼국지 조조전, 토탈 에니힐레이션, 팰콘 4.0 등 추리고 추린 인기 대작 게임 59편이 엄선 수록되어 있다. 상세한 다이렉트X 설치법, 게임 설치법 수록




BUY KOREA 게임기!

## 국산 게임기 「꼬꼬마!」




'진정한 국산 게임기의 개발은 영원히 불가능한 것인가' 라는 의문이 제시되는 가운데, 8비트 게임기에서 16비트 게임기의 개발 등 H/W의 개발에서 S/W개발까지의 통합적인 게임기 브랜드 마케팅을 벌이고 있는 (주)에듀뱅크(대표 정영목)에서 꼬꼬마 교육용 게임기와 첫 번째 팩 출시에 이어 두 번째 팩을 출시했다.

꼬꼬마 교육용 게임기는 꼬꼬마 교육용 프로그램 전용 팩 소켓과 일반 패밀리 게임의 프로그램 팩 소켓을 꽂을 수 있도록 팩 주입구가 2개 있어 교육용 게임과 일반 패밀리 게임을 함께 즐길 수 있는 것이 특징이다. 팩의 시나리오는 계명문화대 유아교육학과에서, 프로그램은 경남대 컴퓨터공학과 등 대학전문가 팀에서 개발되었으며, 7세 이하의 초등학교 입학전의 유아를 대상으로 하고 있다.

에듀뱅크는 지속적인 교육적인 효과를 위해 2-3개월마다 추가 팩을 공급하고 있으며 내용 또한 유치원 교과과정에 맞추어 프로그램을 개발하고 있다. 꼬꼬마는 기본사양이 게임기(H/W)와 1개의 프로그램(S/W)팩으로 구성되어 있으며, 가격은 기본사양이 108,000원, 팩2를 추가할 시 30,000이 추가된다. TV를 통해서도 홍보가 진행중인 꼬꼬마 게임기는 앞으로 16비트 버전의 출시가 예정되어 있으며, 빠른 시일 내에서 롬 팩이 아닌 CD-ROM 형태의 게임으로 출시될 예정이다. 에듀뱅크는 또 꼬꼬마 게임기를 PS의 무비카드처럼 한 매체를 통해 여러 기능을 발휘할 수 있는 형태로 개발, 세계 시장을 무대로 한 브랜드 마케팅을 펼치겠다는 강한 자신감을 보이고 있다.

과연 진정한 국산 게임기의 개발은 가능한 것인가? 눈앞의 이익에 급급하지 않고 기술축적에 노력하는 게임기 회사가 드문 가운데, 체계적인 경영과 마케팅 정책으로 꾸준하게 기술축적을 이루고 있는 꼬꼬마의 개발사 '에듀뱅크'. 만약 가까운 미래에 일본 게임기를 앞지르는 게임기가 국내에서 나왔다면 그것은 분명 에듀뱅크에서 개발한 게임기일 것이다. 문의 : (0551) 224-0707





## ♥ 「위즈」 당첨자 발표 ♥

토종 캐릭터 개발전문회사 위즈의 상품협찬 당첨자 발표입니다. 당첨된 분은 확인전화를 주시면 바로 우송해드리겠습니다.

**● 떠버기 문구세트(1명)**

김은아 / 서울시 종로구 창신2동 695-16

**●칩칩스타 양말(2명)**

서보영 / 대구시 중구 서문로 1가 55-1

심보경 / 부산시 서구 초장동 3가 19-1

**●팬티세트(2명)**

김대성 / 충남 천안시 부대동 126번지 1/2

한유익 / 서울시 강서구 화곡본동 주공APT 28-506

**●노란우산(3명)**

박성진 / 부산시 동래구 명륜2동 173-89 15/3

이지은 / 서울시 영등포구 여의도동 은하 APT A-410호

박우철 / 서울시 은평구 갈현2동 489-13

현장 급습

# 너희가 「철권 태그 토너먼트」를 아느냐?

TEKKEN TAG TOURNAMENT

**이미 인터넷과 통신을 통해 그 존재가 알려진 철권의 새 시리즈 「철권 태그 토너먼트」. 이제까지 철권에 등장했던 인기 캐릭터들이 총출연하는 이른바 철권 올스타전 'TEKKEN TAG TOURNAMENT(이하 TTT)'의 개발 근황을 알아보기 위해 현지로 기자를 파견. TTT의 기획을 맡고 있는 3인방과의 인터뷰를 가졌다.**

## NAMCO 요코하마 개발본부로!




일본이 청소년 축구대회에서 선전을 거듭 결승에 진출했다는 소식으로 떠들썩할 때 쯤. 기자는 일본에 발을 디뎠다. 비행기로 불과 두 시간 거리임에도 불구하고 장대비가 쏟아지고 있는 일본. 기자는 느꼈다. 지구는 넓고 할 일은 많다…. 할 일! 그렇다! 기자는 지금 NAMCO의 기대작 'TTT'의 개발 현황을 살피기 위해 일본에 온 것이었다.

쏟아지는 비 때문에 잠시 감상에 젖어 있던 기자는 재빨리 마음을 가다듬고 도쿄 외곽의 남코 해외 판매부로 들어섰다. 그곳에서 남코 직원과 합류, 철권과 건슈팅을 주로 제작하고 있는 요코하마의 개발실로 향했다. 자동차로 약 한시간 가량을 달리자 남코 개발실이 위치한 빌딩에 도착했다. 인터뷰까지는 한시간 가량의 시간이 남아있었다. 대기실에서 대기. 개발실에서 일하고 있는 자유분방한 차림의 일본인들이 남루한 행색에 장발인 기자의 모습과 묘하게 일치하는 부분이 있었다.

한시간 가량의 대기 끝에 책임자가 등장. 개발실 내에서는 사진 촬영이 절대 불가능하다는 말을 다시 한번 환기시킨 후, TTT의 기획을 맡고 있는 세 명의 젊은 NAMCO인을 소개해 주었다. 오프닝이 수록되어 있는 철권의 개발 기판 시연을 잠시 감상한 뒤 서둘러 인터뷰에 돌입했다. 묻고 싶은 것은 많고 시간은 없다!




철권 태그 토너먼트는 이런 게임!

## 파워가 만난 TTT 기획자들



### 키모토 마사히로

철권 전 시리즈의 기획에 참가하고 있다. 캐릭터의 움직임이나 버튼을 어떻게 배치할 것인가 등의 섬세한 문제에 전반적으로 관여하고 있다. 기술의 대미지 판정 등의 세세한 조정도 담당하고 있다. 'TTT'의 캐릭터 교대 시스템에 있어 중대한 역할을 담당하고 있는 인물

### 하라다 카츠히로



신쥬쿠에 위치한 남코 게임 센터의 직원으로 근무 중 현재의 철권 기획 자리에 스카웃(본인 말로는 스카웃이 아니라 자신이 시켜달라며 참여했다고…) 되었다. 한 때 신쥬쿠 헤이하치 라는 닉네임으로 이름을 떨쳤기 때문에 국내에도 아는 사람들이 많을 듯…. 스토리와 게임의 최종 밸런스를 조정하는 역할을 맡고 있다

## 철권 태그 토너먼트란?

인터뷰 중의 P는 게임파워의 기자를 T는 철권 기획팀을 의미한다.




P : 철권 태그 토너먼트란 어떤 게임입니까?

T : 이제까지의 철권 캐릭터 중 인기가 있던 캐릭터들이 모두 등장하는 올스타전 같은 게임입니다. 2에서 등장했다가 이유없이 3에서 사라진 캐릭터들. 그 캐릭터들을 쓰고 싶어 몸이 근질거리는 분들을 위한 게임이라고도 할 수 있죠. 여기에 태그라는 요소가 추가되어 기존의 철권에서 볼 수 없었던 여러 가지가 가능하게 되죠. 팬들중에는 이것이 '아마도 플레이 스테이션 2에서 동작하는 게임이 아니겠느냐?' 는 예상을 하신 분이 계신 것 같은데, 죄송합니다만 철권 3와 같은 시스템12 기판용 게임입니다.

P : 1, 2, 3의 캐릭터가 전부 집합한다는 것이 스토리상으로 문제가 있지 않습니까?

T : 같은 저희 회사 게임인 '소울엣지' 시리즈는 게임 제작 이전부터 스토리를 확실하게 짜놓고 작업에 들어가는 케이스입니다. 저희는 어떤가 하면… 말이죠. 발매에 즈음해서 스토리를 만드는 편이라고 할까. 발매 후에 만들 때도 있고…(웃음). TTT 스토리가 없다고 하는 게 옳겠네요. 스토리보다는 TAG와 대전을 즐기는 그런 게임입니다.

P : 태그라는 요소가 추가된 것으로 어떠한 변경점이 생기나요?

T : 여러 가지가 있겠습니다만 예를 들어 이런 것들이겠죠. 나는 주로 화랑을 사용하는데 폴의 '낙엽' 이 너무너무 쓰고 싶다. 이런 생각을 가지고 있는 사람들이라면 TTT를 플레이할 때, 주캐릭터로 화랑을 사용하면서 적절한 타이밍에 폴을 불러내서, 낙엽을 사용할 수 있게 되므로, 캐릭터의 활용 폭이 더 넓어진다고 할 수 있겠죠. TAG라는 것으로 인해 좀더 액티브한 게임이 될 것입니다.

P : 등장하는 캐릭터는 총 몇 명인가요?

T : 기본적으로 등장하는 캐릭터가 20명. 그리고 타임 릴리즈 캐릭터가 10명 이상입니다. 전부 합치면 30명 이상이 되겠군요. 정확한 숫자는 비밀입니다.

## 태권 만세!, 백두산과 화랑이 둘 다 등장

P : 기본 캐릭터중 태권도를 사용하는 한국인 캐릭터가 두 명 모두 등장하더군요.

T : 예. 2에 등장했던 백두산과 3의 화랑이 모두 등장합니다. 이건 저희 쪽에서 묻고 싶은 건데요 한국에서는 이 '태권도 캐릭터' 에 관해 어떤 반응을 보이나요?

P : 음~ 물론 한국인 캐릭터가 나온다는 것에는 상당히 좋은 느낌을 가지고 있습니다. 하지만 기술의 밸런스적인 면에서 너무 발 기술에만 의존하게 되지 않나 하는 의견이 자주 나오고 있습니다. 실제 태권도에서는 다양한 손과 팔 동작이 있거든요. 가끔은 '섭섭하다' 싶을 때도 있죠.

T : 아…그렇군요. 이번 버전에서는 태권 캐릭터에게 상대의 공격을 흘리는 손기술 등이 많이 추가되었습니다. 어떠한 반응일지 궁금하네요.

P : 방금 전 시연에서는 두 명의 캐릭터가 서로 교대해 가며 싸움을 벌였는데요. 태그가 가능한 것은 두 명뿐입니까?

T : 철권처럼 다양한 커맨드를 가지고 있는 격투 게임에서 보통사람이 어느 정도 사용할 수 있는 캐릭터는 두명 정도라고 생각하고 있습니다. 태그할 수 있는 인원이 3명 이상이 되어 버리면 두 캐릭터는 자신있는 캐릭터를 골라놓고 나머지 하나를 고민하게 되는 일이 생길 수도 있다고 생각합니다. 그래서 결론을 내린 것이 두 명으로 진행하는 방식입니다.

## 팀의 조합에 의해 변화하는 철권 세계

P : 팀의 조합에 의해서 특별한 요소가 생깁니까?

T : 예. 그렇습니다. 예를 들어 이제까지의 스토리에서 사이가 좋았던 캐릭터끼리 팀을 이뤘을 경우와 사이가 안 좋은 캐릭터를 붙여 놓았을 때의 차이를 두려고 합니다. 플레이하는 사람들이 그 차이를 보기 위해 여러 가지 팀의 조합을 만들며 즐기기를 바라고 있습니다.

P : 그렇다면 일종의 캐릭터 조합의 상성 같은 건가요? 예를 들어 사이가 안 좋은 캐릭터를 묶어 놓으면 태그 버튼을 눌러도 도와주려 하지 않는다던가…?

T : 그런 것은 아닙니다. 다만 연출이나 동작에 있어서 차이가 발생한다는 얘



### 요네모리 유이치

'TTT' 가 남코에서의 게임제작 데뷔작인 신인 기획자이다. 주로 맡고 있는 일은 캐릭터 별로 추가되는 새로운 기술을 만들어 내는 일이다. 캐릭터의 개성을 극대화시키는 것이 바로 신기술. 신인임에도 불구하고 상당히 막중한 책임을 맡고 있다

사랑과 우정의 써머!




캐릭터 조합으로 연출이 변한다면…. 이런 느낌일까?

기죠. 사이가 안 좋은 캐릭터를 조합했다고 전투력이 떨어진다면, 이 조합 저 조합 실험해보려 하지 않을 테니….

P : 새로운 기술들도 추가되었습니까?

T : 물론입니다. 새로운 기술도 캐릭터 별로 다양하게 추가시켰습니다. 2를 플레이해 보신 분이라면 아시겠지만 얼굴과 이름이 달라도 사용하는 기술이 거의 비슷한 캐릭터들이 있지 않았습니까(리와 라우, 잭과 건 잭 등…)? 그 캐릭터간의 확실한 차이를 만들기 위해서 여러 가지 새 커맨드를 추가했습니다. TTT에 다시 등장하는 옛 캐릭터들은 좀더 개성적인 캐릭터가 될 것입니다.

더불어 기존에 사용하기 어려웠던 커맨드를 상당 부분 간략화시켰습니다. 저희가 플레이어들에게 '즐겨주었으면…'하고 바라는 것은 복잡한 커맨드 때문에 고민하는 것 보다 TAG라는 요소와 대전에 깊이 몰입하는 것이기 때문이죠. 아마도 별로 고민하지 않고도 다양한 커맨드를 사용할 수 있게 될 것입니다.

P : 10단 콤보는 여전히 존재합니까?

T : 하하. 역시 그걸 물어보시네요. 사실, 어느 정도 실력이 붙었다면 사람과의 대전에서 10단 콤보를 사용하는 일은 거의 없다고 생각합니다. '10단 콤보'가 있으면 '10단 콤보 막기' 또한 존재하기 때문에, 어느 정도 시간이 지나면 무용지물이 되고 말지요. 사실 없애볼까 하는 생각도 있었습니다만, 초보자들 사이에선 상당한 반응을 얻고 있기 때문에 삭제하기도 어렵게 됐습니다. 어쨌건 이번 버전에서도 10단 콤보는 존재합니다.

## 지금의 플레이 스테이션으로는 이식 불가능

P : 기존의 작품들이 모두 그랬듯이 이번에도 물론 가정용으로 이식되겠지요?(이 질문을 던지자 모두들 서로의 얼굴을 쳐다보며 웃음을 던진다)

T : 일단 말씀드릴 수 있는 것은 플레이 스테이션으로는 무리라는 것입니다. 3에서 이미 플레이 스테이션의 극한의 성능을 낸 셈이죠. 만약에 억지로 만든다고 친다면 캐릭터 교체를 할 때 로딩을 3초 정도 할지도….

P : 그렇다면 DC나 PS2로는 이식이 가능할까요?

T : 글쎄요. DC로 이식한다는 말씀은 절대로 아닙니다만, DC의 성능이라면 물론 가능합니다. PS2라면 말할 것도 없겠죠. 하지만 지금은 뭐라고 말씀드리는 것은 너무 이른 이야기군요.

P : 현재 한국에서는 네트워크 게임이 엄청난 인기를 끌고 있습니다. 철권의 네트워크 게임화에 대해 생각해 보신 적은 있습니까?

T : 격투 게임의 네트워크 게임화는 현재 기술적으로 불가능하다고 생각합니다. 격투 게임에 있어서는 프레임(60분의 1초) 단위의 데이터 교환이 상당히 중요합니다. 그러나 통신 대전의 경우에 있어 아무리 최소화시키려고 해도 상대방과 적어도 3프레임의 딜레이가 발생하게 됩니다. 3프레임이면 격투게임에 있어서 엄청난 시간입니다. 상대방의 CPU와 이쪽 CPU를 직접 연결시키는 통신방식이 없는 한은 기술적으로 불가능합니다. 현재 DC에서 진행중인 세가랠리 2 통신대전의 경우도 많은 문제점을 노출하고 있는 실정이고…아무래도 무리가 아닐까 싶네요.

네트워크 게임화에 대한 가능성을 묻는 것으로 짧으나마 TTT에 관한 인터뷰를 마무리했다. 인터뷰 마지막에 꺼낸 네트워크 게임과 한국의 게임방 시스템에 관해 철권의 기획팀은 비상한 관심을 가지고 기자에게 이것저것 질문을 던지기 시작했다. 일본에 비해 훨씬 앞서 있는 한국의 네트워크 게임 환경에 부러움을 표시하면서도 그 때문에 줄어들고 있는 한국 아케이드 시장에 아쉬움을 나타내는 철권 기획팀들. 게임방 때문에 점점 축소되고 있는 국내 아케이드 시장에 새롭게 등장한 철권 태그 토너먼트가 활력을 불어넣을 수 있을 것인가 하는 물음을 던지며 글을 마무리 짓는다.

## 기자가 본 철권 태그 토너먼트

개발 도중의 화면은 절대 공개할 수 없다는 남코의 내부 방침에 따라 한 장의 사진도 싣지 못하게 된 것을 유감스럽게 생각한다. 대신 글과 그림으로나마 철권 태그 토너먼트의 시스템을 여러분께 전달한다.

기본적인 조작계는 철권 3와 동일하다. 하지만 큰 차이점은 버튼이 하나 더 추가되었다는 점. 이 버튼은 캐릭터를 교대시키는 역할을 하는데 사용 여부에 따라 새로운 철권의 세계를 만들 수 있을 것이다.

### TAG 버튼은 뭐냐?




캐릭터 교체는 마치 캡콤의 그것을 연상하게 한다. TAG 버튼을 누르는 순간 순식간에 교체가 이루어지며 낙법이나 공격 직후에도 교체가 가능하다. 캐릭터 교체와 동시에 체력 게이지도 해당 캐릭터의 것으로 교체된다.

### TAG 버튼을 이용한 공중 콤보

TAG 버튼을 이용하면 이제까지 없었던 흥미로운 공격형태를 만드는 것이 가능하다. 예를 들어 한 캐릭터가 상대를 높이 띄운 뒤 캐릭터를 바꿔서 공중콤보를 넣는 것이 가능하게 된다는 얘기. 띄우기가 능숙한 캐릭터와 연속타가 빠른 캐릭터를 조합하면? 그 가능성은 무한대로 확장된다.

### 캐릭터별 게이지, 회복도 가능?

자신이 조작하고 있는 두 명의 캐릭터는 캐릭터 별로 각각의 체력 게이지를 따로 가지고 있다. 캐릭터 전환시 해당 캐릭터의 게이지가 앞 쪽으로 튀어나오게 되는 방식을 취하고 있다. 특이한 것은 대미지를 입었을 때 한번에 게이지가 감소하는 것이 아니라 2단계의 감소 과정을 거친다는 점. 대미지를 입었다면 재빨리 TAG를 해서 추가 대미지를 피하도록 하자.




• 게이지의 붉은 부분은 추가공격을 받기 전까지는 서서히 자동으로 회복된다

### 특별 이벤트 예고!

### TTT 세계 챔피언을 가린다!

게임파워는 오는 여름 방학중에 '남코 공인 TTT 대회'를 개최할 예정입니다. 우승자에게는 오는 11월에 미국에서 열리는 철권 세계 대회에 출전할 수 있는 자격이 주어지게 됩니다. 자세한 것은 아직 비밀. 다음호 게임파워를 보면 그 상세한 내용이 알 수 있습니다. 이제 부터라도 그간에 녹슬었던 '철권 감각'을 되살려 두는 게 어떨지?

Play Station

다시 한 번 잠입하라!

# 메탈기어 솔리드 -인테그랄-

METAL GEAR SOLID

●제작사: 코나미 ●장르: 액션
●발매일: 7월 1일 ●발매가: 4,900엔



**코나미를 대표하는 명작 게임중 하나인 「메탈기어 솔리드」가 「메탈기어 솔리드 인테그랄」이라는 제목으로 재등장한다. 이번 시리즈는 게임의 재미를 한층 더해주는 색다른 모드를 추가하고 포켓 스테이션에도 대응되도록 하는 등 전작의 팬들에게도 큰 관심을 끌 것으로 보인다.**



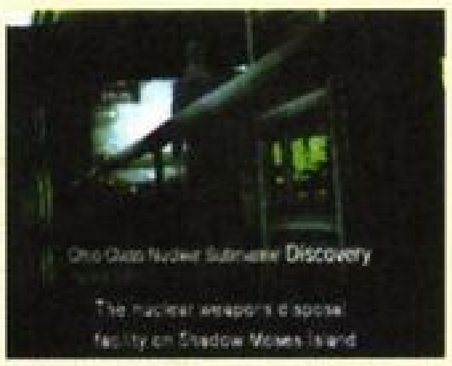
어니! 스네이크가 턱시도를 입고 있다. 어떤 조건이 필요한 것일까?

## 메탈기어 솔리드의 업그레이드 버전

이 게임은 98년 9월에 발매되어 전세계적으로 엄청난 인기를 끌었던 액션 게임 「메탈기어 솔리드」의 업그레이드 버전으로 모든 대사가 영어로 나오거나 게임의 난이도를 설정할 수 있는 등의 여러 가지 신요소가 추가되었다.



게임의 난이도를 5단계로 자유롭게 설정할 수 있다

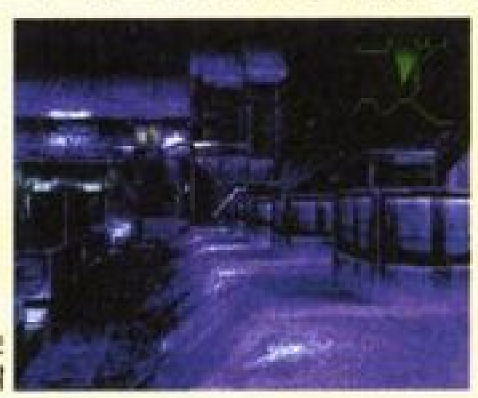


게임중의 모든 대사는 영어로 처리되며 일어나 영어의 두가지 자막으로 볼 수 있다

## 클리어 후의 재미도 더욱 파워업

게임을 한 번 클리어하면 '1P VIEW MODE'라는 모드를 선택할 수 있다. 이것은 주인공 스네이크의 시점으로 플레이할 수 있는 모드로 이동이나 공격를 주관적인 시점으로 실행할 수 있다.

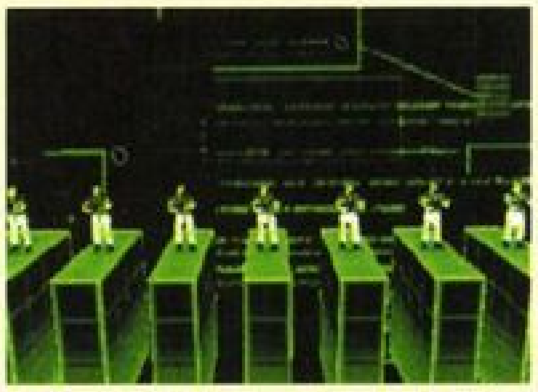
또한 게임을 2번 이상 플레이하면 더욱 다양한 요소가 출현하는데 조건에 따라서 적의 배치가 변하거나 등장 캐릭터의 복장이 달라지기도 한다.



전작에도 주관시점이 있었지만 이 시점에서는 이동이나 공격을 할 수 없었다

## VR 트레이닝의 확장판인 VR DISC를 추가

이번 시리즈는 전작보다 1장 많은 3장의 CD로 구성되어 있다. 이번에 새롭게 추가된 디스크는 'VR DISC'로 전작에도 있었던 연습용 스테이지 'VR 트레이닝'을 대폭 파워업시킨 것이다. 스테이지 수는 전작보다 훨씬 많은 300가지로 잠입의 기초에서 무기 훈련, 적을 죽이는 방법, 간단한 미션을 클리어하는 요령등을 연습할 수 있다.



적 병사들이 쭉 늘어서 있는 스테이지. 이들을 모두 죽이는 것이 클리어 조건일까?

## 나오미와 메이 린의 사진을 찍을 수 있다!

게임을 클리어하면 '생환기념 사진촬영회'라는 항목이 생기는데, 이것을 선택하면 나오미와 메이 린의 사진을 촬영할 수 있게 된다.



매력적인 나오미의 모습을 찍어 보자



메이 린의 미소 띤 얼굴이 카메라에 잡혔다!

## 포켓 스테이션에도 대응

**이번 시리즈는 포켓 스테이션에 대응된다. 자세한 게임 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 게임을 클리어한 후, 플레이 결과에 따라 주어지는 칭호와 어떤 관계가 있는 것으로 보인다.**





박쥐나 여우같은 동물들이 등장하는 것으로 보아 칭호와 관계가 있는 듯…

Play Station

P 플레

또다시 전란의 시대가 왔다!

# 중장기병 발켄 2



- ●제작사: 메사이아
- ●장르: S·RPG
- ●발매일: 7월 예정
- ●발매가: 5,800엔

다양한 기종으로 등장한 바 있는 횡스크롤 액션 게임의 명작 「중장기병」의 최신작이 플스로 등장한다. 「중장기병 발켄 2」로 명명된 이번 시리즈의 최대 특징은 종래의 3D액션에서 S·RPG로 장르가 완전히 바뀌었다는 점이다. 이번 호에서는 기본 게임의 프롤로그와 기본 시스템, 그리고 등장 캐릭터에 대해 알아보기로 한다.

## 중장기병 시리즈의 최신작이 S·RPG화되어 플스로 등장

2096년, 제3차 세계대전 종결 후, 외우주혹성 탐사계획이 실행되었다. 이에 따라 각국은 자원 채굴을 위해 외혹성으로 조사대를 파견하기 시작했다. 그런데 달 표면의 광석 채굴권에 얽힌 분쟁이 확대되는 바람에 2101년, 제4차 세계대전이 발발하고 만다. 이 전쟁은 2104년에 종결되지만 목성과 달의 채굴권을 둘러싼 각국의 대립은 수습되지 않았다. 한편, 전쟁의 영향으로 목성의 위성 가니메디 등지에 설치된 외우주 조사대 기지에 대한 보급이 끊기고 결국 조사대와의 연락도 두절된다. 2110년, 치안유지를 위해 설립된 외혹성 조약기구는 가니메디에서 신형 어설트 슈츠(AS)의 테스트를 실행한다. 그러나 그곳에서 미확인된 무장집단의 공격을 받게 되는데….



신형 어설트 슈즈 에그더스α. 테스트 도중, 적의 공격을 받게 되는데…

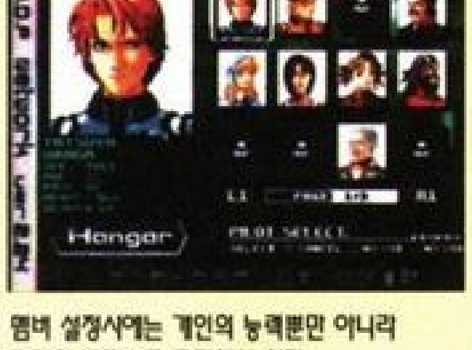
## 출격 준비를 위한 행거 모드

브릿지에서 작전을 지시받으면 행거(격납고)로 가서 5가지의 커맨드를 사용하여 각종 설정을 하게 되는데 여기서 출격 멤버를 선택하거나 어설트 슈츠를 셋업할 수 있다. 커맨드 중에는 자동적으로 셋업되는 커맨드도 있으므로 편리하게 사용할 수 있다.





이것이 바로 행거 모드. 5가지 커맨드로 각종 설정을 할 수 있다





멤버 설정시에는 개인의 능력뿐만 아니라 팀과의 밸런스도 고려해야 한다

## 박진감 넘치는 전투 시스템

전투시에는 이동, 공격, 대기의 3가지 커맨드를 사용하게 되며 적을 방해하는 채프나 수리용 리페어 키트는 아이템 커맨드로 사용할 수 있다. 전투중에 적을 포착하게 되면 주관시점으로 전환되는데 이때 적을 록온하거나 공격방법을 결정할 수 있다. 차폐물에 숨어 있는 적도 포착할 수 있지만 일부 병기를 제외하고는 공격을 할 수 없기 때문에 주의가 필요하다.



적 AS를 포착! 적에 대한 각종 정보가 표시된다

## 주요 캐릭터 소개

### 조약군측

**우라가 타츠야**



이 게임의 주인공으로 AS제조회사 그랜픽시픽사의 사실 자위부대의 준위. 군대경력이나 실전경험은 없지만 AS의 조작기술이 뛰어나서 신형 AS(에그더스α)의 실험용 세컨드 파일럿으로 발탁되었다

**피르드 라벨디**



주인공과 같은 부대에 소속되어 있는 준위. 에그더스α의 연습과 호위를 위해서 주인공과 동행한다

**리나 라이센**



전함에 탑승하고 있는 커맨드 오퍼레이터. 시원시원한 어조가 매력적인 조장이다

**레이 루체**



여자 기술자로 전투시에 보급 등으로 주인공 일행을 지원해준다

### 해방군측

**랜스 칼더스**



주인공의 라이벌. 원래는 외우주 탐사대의 과학자였지만 조약군과 싸우기 위해 해방군에 들어갔다. 자신의 AS에 탑승하여 에그더스α의 부품탈취작전을 직접 지휘한다

**세레스 알세리아**



해방군의 AS 파일럿으로 계급은 소위. 어릴 적부터 전투기술과 AS 조정기술의 영재교육을 받아왔기 때문에 20살의 여자로는 생각할 수 없을 정도로 전투력이 뛰어나다

Play Station 플레이

역사를 배경으로 한 정통 무사들의 검격의 향연

# 오니무샤(가칭)

鬼武者



●제작사: 캡콤 ●장르: 액션 어드벤처
●발매일: 겨울 예정 ●발매가: 미정

일본 전국시대라는 역사적 사실을 바탕으로 실재 등장인물과 그 실상을 그리는 「오니무샤(鬼武者)」. 「바이오 해저드」 제작팀이 그리는 또다른 액션 어드벤처의 장대한 서막이 올라간다.

개요

때는 전국 영록 3년. 교토를 목표로 하는 이마가와 요시모토를 오케하자마의 전투에서 쓰러뜨리고 기세를 탄 오다 노부나가는 다음에 사이토우 요시타츠가 지키고 있는 이나바야마성을 노리고 있었다. 이에 사이토우 요시타츠는 노부나가군과의 결전을 앞에 두고 전승기원 제를 행하던 중 요시타츠의 딸 유키히메가 누군가에게 납치당하게 된다. 그때 마침 노부나가군에 의한 공격이 시작된다. 성안이 소란스러운 그때 미노이치의 다테로 아케치 사마노스케가 유키히메 구출을 위해 의연히 나서게 된다.



## 전국시대를 무대로 한 비밀과 검극의 액션 어드벤처



「바이오 해저드」와 「디노크라이시스」에 이은 캡콤 혼신의 작품 「오니무샤」. 무대는 전국시대의 미노 · 이나바야마성. 플레이어는 아케치 미츠히데의 사촌 형제인 아케치 사마노스케가 되어 수수께끼를 해결해 유키히메를 되찾고 노부나가와의 전투에 혼혈을 불사르게 된다.

## 인간인가? 마물인가? 마인 노부나가를 상대로 사마노스케가 폭발한다!!

「오니무샤」의 세계는 반은 실제이고 반은 허구로, 적 무사들을 비롯한 판타지 부분과 전국시대 배경과 장군 이름 등 역사적 사실 부분을 바탕으로 형성되어 있다. 현재 발표되어 있는 주요 등장 캐릭터는 5명. 각각 인물상을 현실과 게임 양쪽에서 조명해 본다.

## 바이오에서 시작되어 승화된 오니무샤의 시스템은?



우선 전투 신이 굉장히 단순하게 전개된다. 자세를 취하면 그대로 방어가 되어 적의 공격을 되받아 치며 공격 버튼을 연타하면 4연속 검격이 나온다.

3D 랜더링으로 묘사된 배경 안을 움직이는 폴리곤 캐릭터들. 이 「오니무샤」 게임 화면을 보고 바이오를 연상하는 사람도 많을 것이다. 조작방법은 방향 키를 위로하면 전진, 좌우로는 회전, X버튼으로 대시 등 현장감있게 공간을 이동하는 것이 바이오와 거의 동일하다. 또한 다양한 크고 작은 이벤트 역시 영화적 수법이라는 의미에서 뛰어난 표현력을 가진 바이오의 연출을 계승한다.




무언가가 있을 것 같은 나쇼몽의 상에 큰 구멍. 성안에는 배일로 싸여 있다

사마노스케는 칼에 불꽃을 일으켜 강렬한 일격을 가할 수 있다. 궁지에 몰렸을 때 내뿜는 일격 필살의 대역전 기술에서 통쾌감을 맛볼 수 있다. 이 기술을 사용할 수 있는 횟수는 어느 아이템을 사용하는 것에 의해 회복된다고 한다.



졸개들은 일격으로 보낼 수 있는 파괴력이 있다

**오다 노부나가**

역사상 가장 천하에 가까웠던 남자. 오니무샤 중에서는 오케사마에서의 승리이후 성격이 일변 잔혹하고 냉혹비정한 인물로 묘사되고 있다.

**사이토우 요시타츠**

미노국 이나바야마성의 성주로 천하통일을 노리는 노부나가에 맞서 그 생애를 마칠 때까지 한번도 노부나가에게 미노의 땅을 밟게 하지 않았던 인물. 역사적 사실에서는 부친을 죽이고 미노국을 빼앗은 인물로 알려져 있다.

**유키히메**

사이토우 요시타츠의 딸으로 사마노스케와는 사촌 여동생에 해당한다. 이나바야마성에 일어난 괴이한 현상을 주지하고 사노스케에게 도움을 청하지만 그런 도중 누군가에게 납치당한다.

**아케치 사마노스케**

이번 작품의 주인공. 언뜻 보기에는 경솔하고 소신이 없는 것같이 보이지만 심지가 강한 열혈 정의한. 역사상의 사마노스케는 '본능사의 변' 후 의형제인 아카치 미츠히데가 살해된 후 자신의 죽음을 각오하고 당시 문화재와 명마를 적에게 보내 세상에 남겼다는 미담이 있다.

Play Station 플스

16명의 사이키커들이 다시 떠오른다!

# 사이킥 포스 2



- ●제작사: 타이토 ●장르: 3D대전 액션
- ●발매일: 99년 여름 예정 ●발매가: 5,800엔

사이키커(초능력자)들이 360도의 자유공간에서 전투를 벌인다는 독특한 내용과 심오한 세계관 설정 등으로 수많은 팬을 확보했던 「사이킥 포스」의 최신작이 플스로 등장한다. 이번 호에서는 플스용 「사이킥 포스 2」의 특징과 등장 캐릭터에 대해 알아 보기로 한다.

## 그 외의 등장 캐릭터



**마이트** 초능력자들을 사냥하는 바운티 헌터로 번개와 전기의 힘을 가지고 있다

**패티** 신생 노아뿐만 아니라 군부에서도 눈독을 들이고 있는 초능력 소녀

**에밀리오** 전작부터 상위 클래스에 속해 있던 미소년

**겐신** 일본 음양사의 복장을 하고 있는 노인

**거데스** 세츠나와 마찬가지로 인공적으로 만들어진 사이키커 부대원

**레지나** 불을 다루는 초능력자로 오빠 키와 더불어 신생 노아에 소속되어 있다

**세츠나** 인공적으로 만들어진 사이키커 부대원

**카를로** 전작의 웡과 비슷하게 생긴 소년으로 물을 다룰 줄 안다

**웬디** 전작의 히로인으로 소속이 없이 독자적으로 행동하는 초능력자

**게이츠** 인위적으로 개조된 사이보그로 파워가 아주 세다

### 시리즈 사상 최대인 16명의 캐릭터가 등장

이번 시리즈에서는 초기작에 등장했던 키스, 웡, 반 이외에 전작에는 등장했지만 「사이킥 포스 2012」에서 그 모습을 감췄던 소니아, 겐마, 브래드가 추가되어 총 16명의 캐릭터가 사이킥 포스 배틀을 전개하게 된다.

### 사이킥 포스 2012를 기본으로 한 시스템 탑재

게임 시스템은 「사이킥 포스 2012」의 시스템을 기본으로 탑재할 예정이다. 하이퍼 차지와 슬라이드 대시 등의 시스템이 추가되는 것이외에 이번 시리즈만의 독자적인 사양(상세한 내용은 아직 미정)이 추가된다.



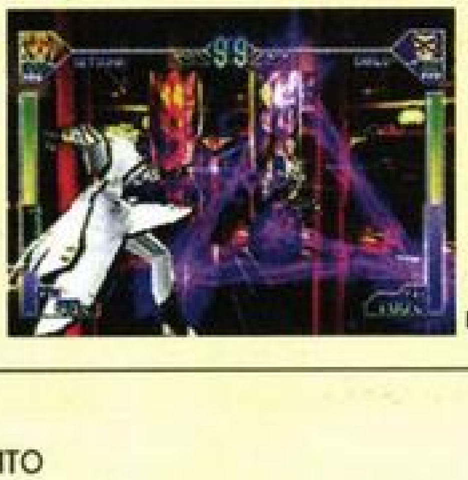
게임 시스템은 사이킥 포스 2012의 시스템을 기본으로 사용



이번 시리즈만의 독자적인 사양에는 어떤 것이 추가될까?

### 11가지의 모드와 새로운 오프닝 애니메이션 채택

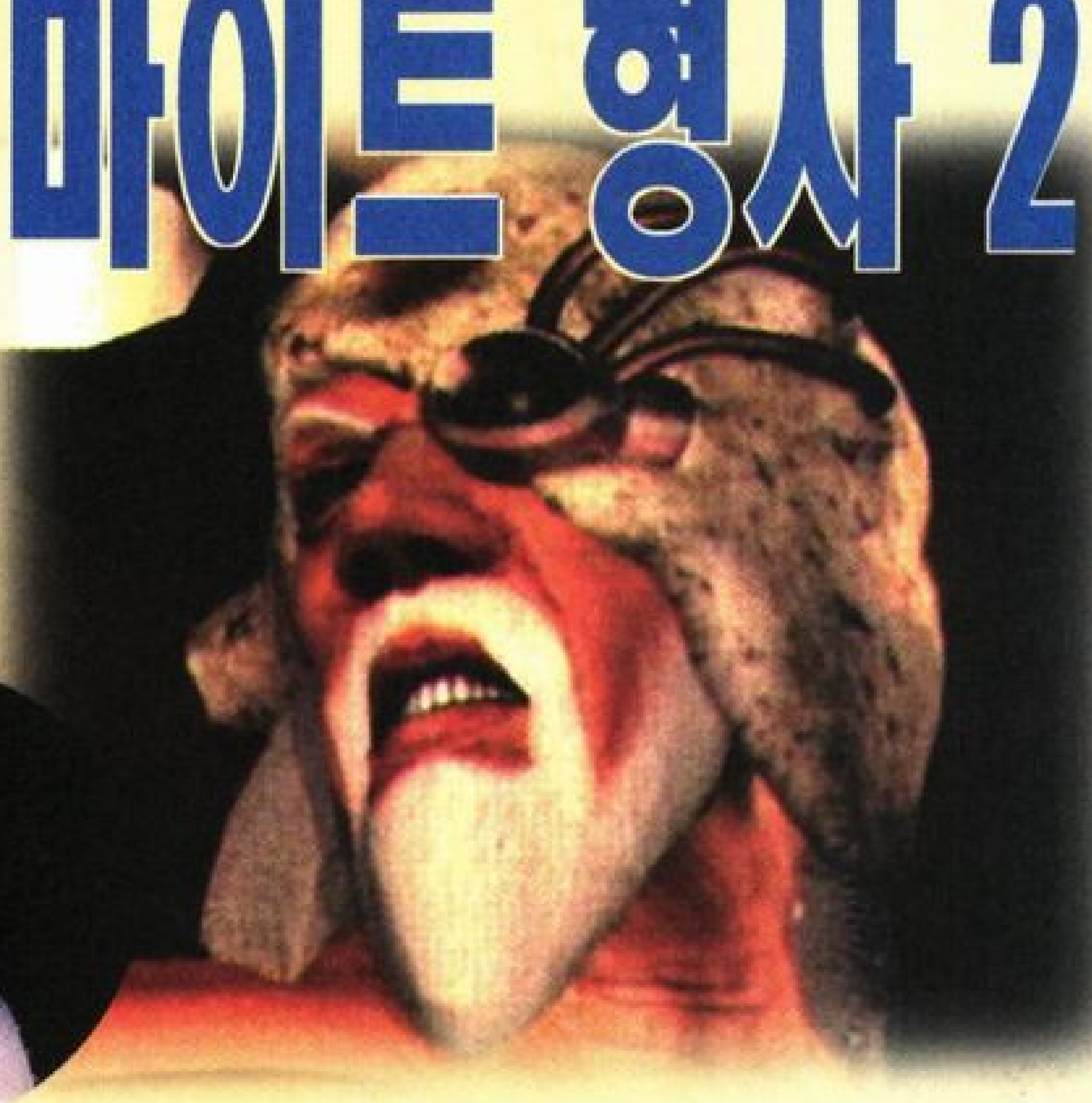
게임 모드는 총 11가지로 비주얼을 통달할 수 있는 모드와 다른 캐릭터의 기술을 자기 캐릭터에서 사용할 수 있는 모드 등 다양한 모드가 제공된다. 또한 플스용 「사이킥 포스」에서 호평을 받았던 오프닝 애니메이션도 새롭게 제작, 수록될 뿐만 아니라, 포켓 스테이션용 미니게임도 탑재된다.



다른 캐릭터의 기술을 자신의 캐릭터가 사용할 수 있는 모드도 제공

모델 2의 떨어짐을 증명해 주지!

# 다이너마이트 형사 2



● 제작사: 세가 ● 장르: 액션
● 발매일: 5월 27일 ● 발매가: 5,800엔

'상위 기종으로의 향상 이식' 이라는 전제를 달고 있는 '다이너마이트 형사 2'. 과연 발전된 모습을 보일 것인가? 라고 의문을 가지는 이들이 있다면 여기 이 페이지를 보고 느껴라. 이렇게 까지 바뀔 수 있다는 것을…. 놀라울 정도로 깔끔해진 DC용 「다이너마이트 형사 2」다.



## 모델 2 VS DC, 상대가 되지 않는 게임?

지난 호 기사에서 소개한 「다이너마이트 형사 2」의 화면은 아케이드 버전의 화면이었다. 독자들은 '과연 DC용 「다이너마이트 형사 2」는 얼마나 깔끔한 화면으로 등장할 것인지'에 대해 궁금증을 가지지 않았을까 싶다. 그 궁금증을 풀기 위해 DC용 게임화면을 대량방출하도록 한다.





## 보다 확실한 연출! 효과!

원작보다 멋진 연출은 DC이기 때문에 당연히 붙어주어야만 하는 부가 사항. 무기 사용시 폭발 효과, 혹은 타격 효과의 연출에 있어 원작의 몇 배 이상의 임팩트를 주고 있는 DC용의 화면을 감상해보자.

3연 바주카



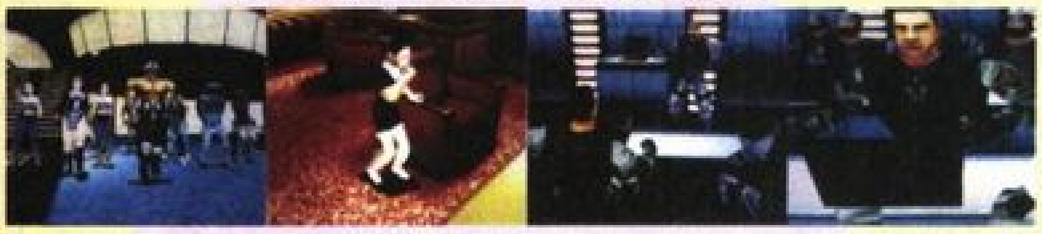


## 비교해 보시겠습니까?

긴 말이 필요한 내용이 아니라고 생각한다. 모델 2의 「다이너마이트 형사 2」와 DC의 같은 화면을 비교해 보길. 실시간 폴리곤으로 연출되던 이벤트를 동영상으로 처리, 게임의 레벨을 끌어올리고 있다.

무비 및 이벤트

모델 2의 -다이너마이트 형사 2-



DC의 -다이너마이트 형사 2-



대함 미사일





캐릭터도 깔끔 변신!




원작이상으로 깔끔해진 브루노, 시스템적인 변신이 있을지도?

역시 조금은 여성스러워진 진 아이비, 이제야 봐 줄만!

## 시스템 속속 공개

# 프레임 글라이드



● 개발사: 프롬 소프트웨어 ● 장르: 액션

● 발매일: 7월 예정 ● 발매가: 6,800엔

'DC 게임스럽다' 라는 표현을 어떻게 생각하는가? 이제까지 등장했던 DC 게임의 그래픽적인 분위기는 대부분 밝은 원색의 톤이 주류를 이루고 있었다. 하지만 이 게임은 DC 게임이면서도 고전적인 화면톤으로 팬을 모은다. 그러나 이 게임 「프레임 글라이드」는 분위기 뿐만이 아니라 재미까지도 확실히 보장할 것이라 단언한다.



먼저 골격에 해당하는 프레임을 선택한 뒤, 각 파츠를 조합해 나간다

### 기체의 중량 선택으로 게임성 확장

프레임 글라이드에는 중량에 크게 3종류의 레벨이 설정되어 있다. 복싱과 같이 라이트급, 미들급 헤비급으로 나뉘는 프레임 글라이드. 각 레벨에 따라 전혀 달라지는 머신을 감상하자.

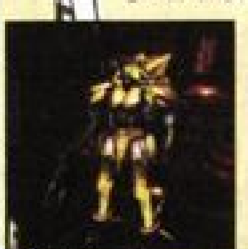


선택한 급에 따라 장착이 불가능한 파츠도 있으므로 확인 필수

**라이트급(경량급)**



인간으로 치면 여성의 형태를 하고 있는 경량급의 프레임 글라이드. 아마도 기본적인 경량 파츠 등장 게임과 설정은 크게 다르지 않을 듯(스피드는 빠르고 내구력은 안 좋다는 설정)

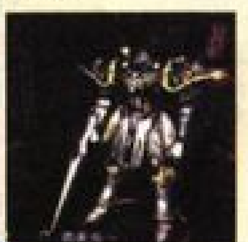




**미들급(표준급)**



계속해서 보아온 FG는 미들급의 머신임이 판명되었다. 역시 사용하기 무난하다는 장점을 가지고 있을 듯하다



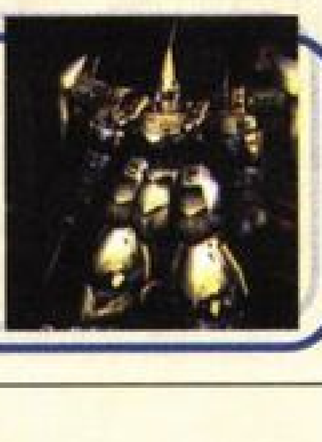


**중량급**



그림만으로도 엄청난 파워가 전해져 오는 중량급의 기체. 동작이 굼뜰 것은 불을 보듯 뻔한 일이다





### 마테리얼 합성으로 파츠를 만들자



전투에서 승리하면 마테리얼을 얻는다

게임에 등장하는 파츠는 보석 모양을 하고 있는 마테리얼을 합성하는 것으로 얻을 수 있다. 전투에서 승리하면 마테리아를 얻게 된다. 이마테리얼을 두 개 합성하는 것으로 새로운 파츠를 얻을 수 있게 된다.










강한 파츠를 얻어내는 마테리얼 합성이 승부의 열쇠

### 옵션 기체가 등장?

마테리얼 합성에 따라서는 서포트 머신인 '스크와이어'를 만들어 낼 수 있다. 이 '스크와이어'는 슈팅 게임의 옵션 기체처럼 전투시 많은 도움을 주게 되는데, 거느릴 수 있는 대수도 한 개가 아니라고 한다. 믿음이 가는 전투의 조력자를 만들자.



마테리얼 합성으로 만들어 낸 보조기체, 스크와이어

DreamCast 퍼펙트

이것이 진짜 B/M 이다!

# 블랙 매트릭스 어드밴스드




- 개발사: NEC 인터채널
- 장르: S·RPG
- 발매일: 미정
- 발매가: 미정

**SS용으로 발매되어 독특한 세계관과 캐릭터로 열광적인 팬을 만들어낸 블랙 매트릭스(이하 B/M)가 DC로 한층 파워 업 되어 돌아온다. 그것도 후속작이 아닌 리메이크판. 전작에서 미처 살리지 못한 부분들이 120% 보강된 진정한 B/M이다.**

## SS와 같지만 전혀 다른 작품이 될 것이다?!

시스템적인 부분이나 전체적인 스토리 라인은 SS용의 B/M와 차이가 없다. 선악이 바뀐 세계관과 열광적인 지지를 받고 있는 캐릭터들도 변함없이 등장한다. 누가 뭐라해도 리메이크작이니 만큼 주된 뼈대는 수정되지 않는다. 하지만 그 이외의 것들이 바뀜으로서 전작을 해본 유저도 전혀 다른 작품처럼 느끼게 될 것이다. 그렇다면 대체 무엇이 다른 것인가?

### 등장인물들









금단의 사랑에 빠질 주인님도 재등장



위선을 상징하는 가이우스



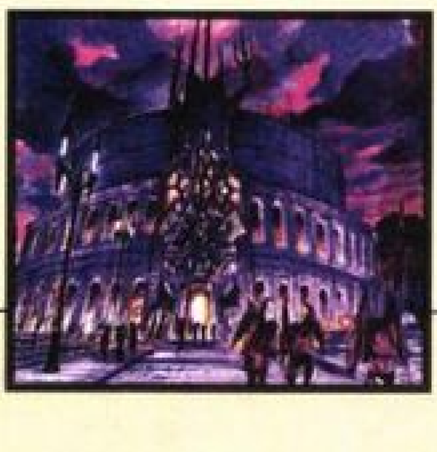
자유를 상징하는 레블롭스



요하네를 사랑하는 그의 제자 루피루피



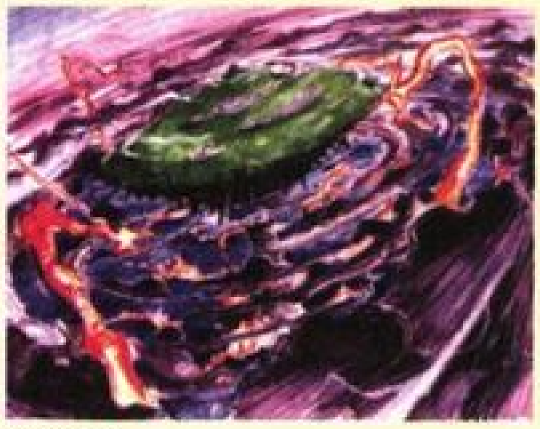
인권을 상징하며 비밀스런 신분을 감추고 있는 요하네



## 애니메이션 동영상이 수록된다!

인기 높은 캐릭터들과 독특한 세계관. 하지만 SS용에서는 이러한 것들을 유저들이 느끼기에는 너무나도 부족했다. 변변한 CG 한 장 없는 마을 배경과 오프닝과 엔딩에만 등장하는 주인님(그것도 매우 빈약한 일러스트로 등장한다). 하지만 이번엔 다르다. 캐릭터들의 성격과 세계관을 눈으로 확실히 보고 느낄 수 있도록 애니메이션 동영상이 추가되는 것이다. 그것도 총 20분 가량의 동영상이 수록된다.





이미지 보드들. 전작과는 틀린 배경들이다. 이런 배경이 애니메이션으로!

## 새로운 분기와 스토리가 추가된다!

전작에서도 진행 중 나오는 분기 선택에 의해 이벤트의 순서가 달라졌다는 것을 기억하고 있을 것이다. B/M AD(어드밴스드) 역시 이러한 분기 선택이 등장한다. 다만 전작의 단순한 분기가 아니라 4가지로 늘어난 선택문에 의해 새로운 이벤트와 스토리가 준비될 예정. 전작의 소돔과 고모라 이벤트처럼 선택의 의미가 없는 이벤트도 여전히 존재할까? 앞으로 공개될 정보를 기다리자.



사랑하는 주인님과의 생활. 이번에는 적으로 싸우게 되는 스토리도 등장한다



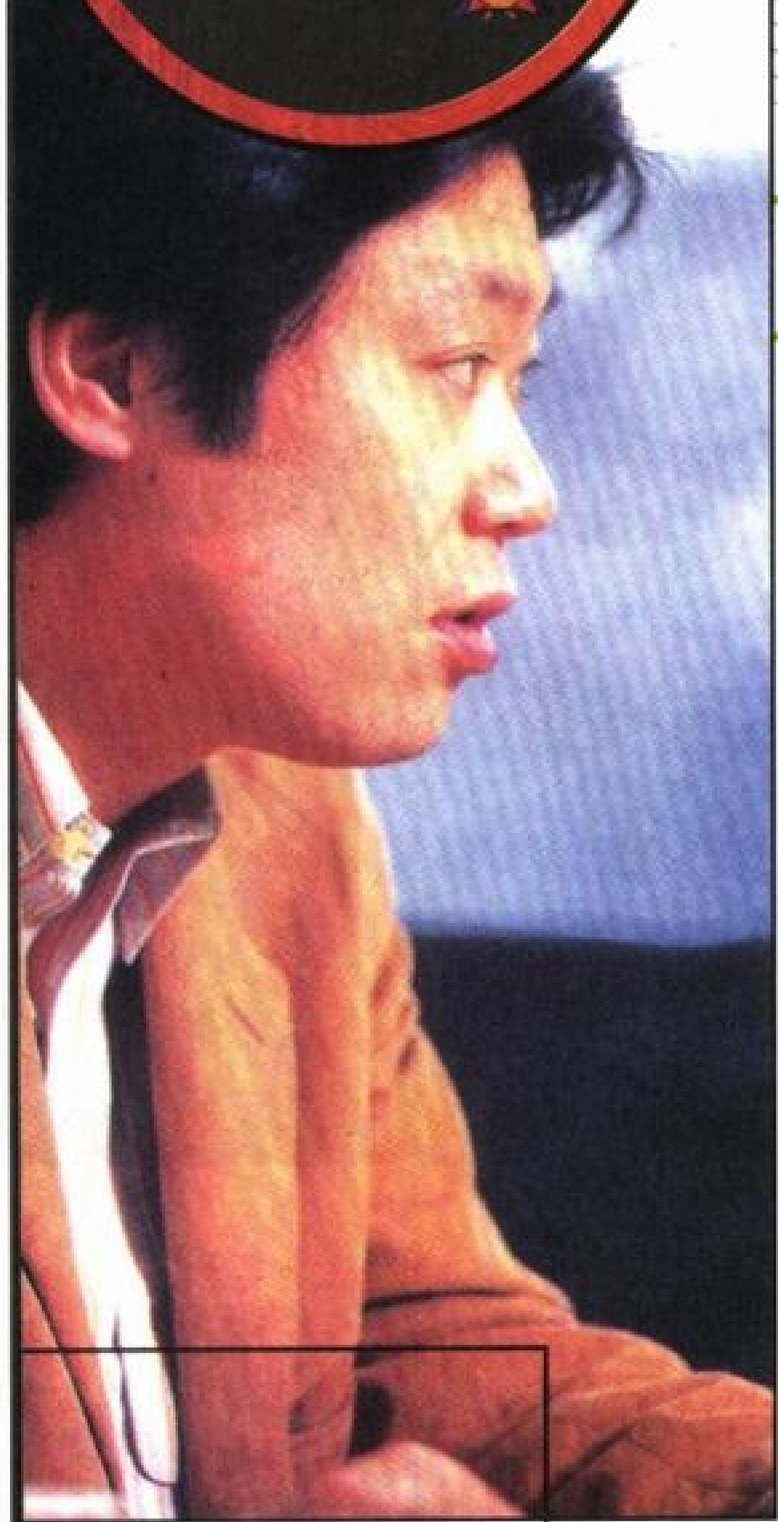
난이도의 하향조정으로 블러디 포인트의 사용법이 바뀔지도…

전격왕 특집-
기사제휴 특집
電擊王

# PS & PS2

SCE 개발연구본부 소프트웨어 개발부 부장

## 오카모토신이치(岡本伸一)



놀라운 스펙으로 주목을 끈 차세대 플레이 스테이션용 칩. 하드 개발의 중심인물인 SCE의 오카모토 신이치에게 이 칩이 탄생하기까지의 과정과 차세대 플레이 스테이션 등장에 따른 게임의 진화에 대해서 들어보았다.

### 차세대 PS의 목표는 2004년의 PC

- 상당히 오래 전부터 설계는 되어 있었을 것이라고 생각합니다만 이번에 발표된 것과 같은 형태로 굳혀진 것은 언제쯤의 일입니까?

**오카모토** : 반도체를 만드는데는 시간이 꽤 걸립니다. 더구나 이번에는 CPU까지 달려있기 때문에 실제 작업만 해도 약 2년이 더 걸렸던 셈이죠. 그러니 형태는 그보다 훨씬 전에 결정되어 있었습니다.

- 그건 이모션 엔진(EE)에만 관한 것입니까?

**오카모토** : 그건 아닙니다. CPU만을 설계할 수 없듯, 어느 정도의 폴리곤 수를 목표로 하면 좋겠다 라는 전체적인 인상을 결정한 다음, 그것을 표현하기 위해서는 무엇이 필요한가를 결정해 갔습니다.

- 이번에 발표된 스펙의 고성능은 한마디로 대단했습니다. 그 정도로까지 스펙을 갖추게 된 건 어째서죠?

**오카모토** : 게임기는 컴퓨터 중에서도 상당히 수명이 짧은 상품이죠. 하드는 실제로 발매되기 1년 정도 전에 발표되고, 그 후로 6~8년 정도는 소프트 메이커들이 소프트를 제공해 주고 있습니다. 하지만 당연히 시간이 지날수록 경쟁력은 점차 잃어가게 되죠. 무엇보다 다른 하드, 특히 PC의 성능에 쫓기게 됩니다. 따라서 하드의 수명을 고려했을 경우, 게임기는 발매되고 부터 5, 6년 후의 PC와 경쟁할 수 있어야만 합니다. 그 결과로 이번과 같은 스펙이 나온 겁니다. 그러니까 2년 전에는 8년 후의 PC를 상상하고 있었다는 얘기죠(웃음).

- 그건 상당히 예측하기 힘든 일이었겠네요.

**오카모토** : 그건 그렇습니다만, 그래도 미리 예측하지 않으면 일을 진행할 수가 없습니다. PC라는 것은 컴퓨터 중에서는 가장 빠르게 진보하고 있고, 최근에는 그래픽의 성능도 몇 단계씩 진화하고 있어서 PC는 좋은 목표가 됩니다. 그 때문에 PC가 시간의 경과에 따라 어느 정도로 진화할 것인가를 생각하고, 또한 지금부터 설계해서 2003년, 2004년 정도에는 어느 정도의 기계가 될 것인가를 상정해, 그것을 만들어 간다는 거죠.

- 앞날의 일을 예측한다는 것은 어려운 일임과 동시에 상당한 도박 같아요. 가령 어떤 기술을 채용했을 경우, 그것이 장래에 주류가 될 것인지 어떤지는 알 수 없으니까요.

**오카모토** : 도박이라기보다는 어떠한 판단에 쫓기고 있다라는 표현이 맞을 지도 모르겠네요. 물론 그런 기술이 차세대 PS에 몇 가지 도입되어 있는 건 사실입니다. 하지만 그것은 지금의 PS 와도 같은 것입니다. 메인 메모리 부분에서 PS는 EDO메모리를 사용하고 있습니다만, 지금은 EDO라고 말하면 모두가 알고 있지만 93년 개발 당시, 아직 어느 것을 채용할까 의논하고 있었을 때에는 모반도체 메이커의 사내기획에 지나지 않던 것이었습니다. 결국 어떤 기술이 정말 타 메이커 쪽에도 채용될 수 있을지 없을지에 대해서는 스스로가 판단할 수밖에 없습니다. 예를 들면 'A는 B와 틀려서 기술적으로 이러한 특징이 있기 때문에 A를 채용하는 편이 차후에 유리한 전개를 펼칠 수 있을 것 같다' 라는 형태로, EDO의 경우도 반도체 메이커와 PC, 다른 가전제품 메이커가 어떠한 판단을 내릴 것인지를 추측한 다음 이것이 가장 메이저가 될 것 같다라는 점에서 채용을 결정합니다. 이번에도 그런 형태로 몇 가지 부분으로 나눠 무수한 후보들 중에서 결정하고 있습니다. 이것은 일종의 시뮬레이션이죠. 미래를 시뮬레이트하는 가운데, 특히 기술계의 사람들이 어떤 방식으로 판단할 것인가를 같은 기술계 사람의 입장에서 추측해 본다라는 점을 신중을 기해 결정했습니다.

- 차세대 PS에 채용되면 채용된 것이 앞으로의 표준이 될 수도 있겠네요.

**오카모토** : 사실상 그런 건 지금의 PS를 설계하고 있을 당시에는 전혀 생각지도 못했던 이야기입니다(웃음). 하지만 이번에는 당연히 그런 점도 시뮬레이션의 한 가지 조건으로 들어갑니다.

### 기본 컨셉은 최고의 영상과 움직임

- 설계상이라는 점을 고려했을 때, 이 차세대 PS로는 어떤 것을 만들 수 있고, 또 어떠한 가능성을 가지게 될 것이라고 생각하십니까?

**오카모토** : 일단 한 장 한 장의 그래픽스를 만들어간다는 점에서 최고의 기계라고 말해도 손색이 없을 정도까지 목표로 두고 있었습니다. 물론 상황에 따라서 과연 무엇이 최고인가라는 문제는 있습니다만, 적어도 '현 시점에서는 이것이 최고군' 이라고 말해도 무리가 없는 것을 만들자고 다짐하고 있습니다. 단순히 예쁜 그림이 아닌 그림으로 만들어진 물체를 움직이고, 그곳에 힘을 불어넣는다고 생각했습니다. 예를 들어 화면상에 나타나 있는 것이 인간이나 동물 등의 생물이라면 마치 그것이 감정을 지니고 있는 것처럼 움직인다든가 하는 거죠. 섬세한 감정의 기복 등을 움

직임으로 표현하는 것처럼 그 정도의 표현이 가능한 것을 만들고 싶었습니다. 한 장 한 장의 그래픽스는 현시점에서 생각할 수 있는 최고의 것, 거기다가 감정까지 표현할 수 있는 움직임까지 더해진다면 분명 새로운 세계를 만들 수 있을 겁니다. 이것이 설계 컨셉인 '이모션 신테제'죠. 더불어 컨셉이 만들어졌고 그것을 표현하기 위한 칩의 조합이 확정된 시점에서 처음으로 'EE' 라든가 '그래픽 신시사이저'란 각각의 명칭이 결정됐습니다. 그러니까 어디까지나 "일단 컨셉이 있다" 이겁니다.

## 스펙의 향상에 비해 게임 개발에는 어둠이?

- 이번에 발표된 스펙으로 말하자면 현행 PS가 스포츠 카라면 차세대의 PS는 F1이나 트럭 같은 느낌이 듭니다. 그렇다면 많은 소프트 메이커가 운전할 수 없다는 점도 생각해 볼 문제겠죠?

**오카모토** : 지금은 그렇게 말하는 것이 무리가 아닐지도 모릅니다. PS 당시 "폴리곤입니다.", "어셈블러가 아닌 C언어입니다."라고 말했을 때도 그런 것으로 게임이 만들어지리라고는 상상도 못했으니까요. 하지만 역으로 그런 컨셉을 도입했기 때문에 PS는 대성공했다고 생각합니다.

이번에도 EE 등은 비교적 복잡한 시스템이지만 그 시스템이 막연하게 복잡할 리는 없습니다. EE에서는 최초로 128비트 프로세서 부분과 벡터연산의 유닛으로 프로그램을 읽어들일 필요가 있습니다만, 각각의 역할분담이 지정하기 쉽게 만들어져 있습니다. PS에서는 전부 메인 프로세서로 해왔기 때문에 이런 일은 하지 않아도 됩니다. 때문에 1단계 작업이 늘어나게 되고, 그런 의미에서도 EE를 능숙하게 사용하는데는 기술이 필요합니다. 하지만 잘 생각해 보면 처음 단계에서 프로그램 내용을 정리・분할해주면 나중에 버그를 픽스(수정)하기도 쉽고, 각 부분을 나란히 개발 진행시킬 수 있다는 메리트도 생깁니다. 즉, EE는 새로운 기술을 도입하고 있기 때문에, 지금과 같은 사고방식으로는 무리가 있지만 프로그램이라는 부분에 중점을 두면 사용하기 쉽고 현행의 PS보다도 오히려 효율이 높아지고, 그런 요소를 내포하고 있는 겁니다. 아직 내부에 대해서는 확실하게 말할 수 있는 상태도 어필할 수 있는 상태도 아니기 때문에 이렇게 말해도 당연히 "뭐야 그게!?"라는 반응이 오리라 봅니다.

## 가능성은 무한하지만 기본은 게임기

- 하드 자체의 설계에 대한 이야깁니다만, PCMCIA나 USB, i-LINK라는 많은 규격을 채용하고 있는 점도 눈길을 끄는군요.

**오카모토** : 그것은 주변기기의 문제에서 도출된 회답입니다. 한 게임의 기획에서 소프트가 나올 때까지는 거의 1년 정도가 걸리는데, 어떤 주변기기를 활용할 것인가 하는 기획을 세울 경우, 그 주변기기가 1년 반 뒤 유행하고 있을 것인가 어떤가, 또는 확실히 공급될 수 있을지 어떨지는 예상을 해야겠죠. 때문에 아무래도 주변기기는 하드에 표준으로 동봉되는 것에 지나지 않게 되어, 그다지 재미있는 주변기기는 등장하지 않습니다. 또 특수한 컨트롤러나 마이크는 극히 한정된 소프트 전용이란 것에 지나지 않습니다. 그래서 이번에는 PC의 표준 인터페이스를 세트시켰습니다. 마이크를 연결하고 싶다든지, 디지털 카메라를 연결하고 싶다라는 아이디어도 오히려 자연스럽게 진행될 수 있지 않을까라고 생각하고 있습니다.

- 하드에 여러 가지 가능성을 지니게 만든다는 면도 물론 있겠죠?

**오카모토** : 물론입니다. 기본적으로 차세대 PS는 어디까지나 게임기라고 생각합니다. 때문에 '이 하드에 무언가가 연결됩니다' 라는 경우에도 게임을 재미있게 만드는 것과 연결 되겠죠.

- 아무리 기계가 충실해도 세트 톱 박스처럼 멀티미디어 단말로 만들려는 생각이 없으면?

**오카모토** : 그렇죠. '엔터테인먼트' 라는 이름이 붙는 것에 대한 유저의 요구는 아주 다양합니다만, 중요한 것은 대응성입니다. '지금 하고 싶은 일, 사용하고 싶은 것' 이라는 TPO같은 것이 필요하다고 생각합니다. 때문에 "이것 하나로는 아무 것도 할 수 없습니다." 라는 건 실은 그다지 '엔터테인먼트' 의 세계에 어울리지 않는다고 봅니다. 만능 상자가 되기 위해서 여러 가지 것과 연결한다는 것은 역으로 유저들을 싫증나게 만들 수도 있다고 생각합니다. 다만, 게임이 지금 이상의 넓은 의미를 가지게 될 것으로 보기 때문에, 디지털 카메라 등과 연결해서 게임의 세계가 보다 넓게 확장된다는 것은 당연히 있을 수 있는 얘기라고 봅니다.

- 현재의 PS 소프트와는 호환성이 있다고 알고 있습니다만, 주변기기에 대해서도 현재의 듀얼 쇼크나 메모리 카드 등은 이어진다고 생각해도 괜찮은 거겠죠?

**오카모토** : 호환성이란 점에서는 일관시킬 생각입니다. 포켓 스테이션으로도 즐길 수 있도록 할겁니다. 하지만 차세대 PS용의 컨트롤러나 메모리 카드, 포켓 스테이션을 어떻게 할지 하는 점에 대해서는 현시점에서 아직은 결정 내리지 못했습니다.

## 차세대 PS의 등장으로 오카모토씨가 기대하는 것

- 뭐니뭐니 해도 이 칩을 탑재한 차세대 PS가 등장함에 따라 게임자체에 큰 변화가 생기리라 보는데, 오카모토씨는 '이런 형태로 바뀌었으면 좋겠다'라든가, 어떤 형태로 바뀔 것이다라는 예상 등이 있습니까?

**오카모토** : DVD-ROM을 채용한다는 것과 폴리곤 수가 많아졌다는 것으로, 점차 데이터량이 증가할 것 같다는 견해도 있습니다만, 그런 것은 CD-ROM의 장수를 늘리는 것과 똑같이 지금도 행해지고 있는 일이죠. 때문에 반드시 그것과는 다른 방향성을 가진 작품이 나오길 바랍니다. 그래픽에 힘이 들어가는 것은 당연한 일이지만, 소리에 힘을 넣어보는 것도 가능하다고 봅니다. 압축하면 합계 몇 백분 이라는 음성이 들어가기 때문에 그것을 활용한 뭔가 새로운 것이 나올 수도 있다는 거죠. 또 게임 세계도 지금보다 훨씬 넓어질 것이고, 보다 자유로운 행동이 가능해질 것입니다. 게임의 세계 안에 살고 있는 사람이나 동물의 반응이 이벤트의 진행 상황에 따라 여러 가지로 바뀌어 가는 작품은 지금도 있습니다만, 결국, 도중에 다 끝나버렸다는 느낌이 많죠. 그것은 마지막에 데이터를 만들어 넣을 시간이 모자라기 때문인데, 그러한 부분들도 제한된 시간 내에 만족할 정도의 완성도를 얻을 수 있을 겁니다.

- 어디까지나 기본적으로 '게임기' 이지만, 게임이라는 틀 안에 묶을 수 없는 소프트들이 쏟아져 나올지도 모를 일이군요.

**오카모토** : 으~음. 저는 그냥 게임기였으면 좋겠는데요(웃음). 하지만, 게임기 자체에 대한 개념이 바뀔 가능성도 있다고 봅니다. 예를 들어 「포켓 몬스터」는 버추얼 펫을 기르는 유행 속에서, 친구들과 데이터를 교환하는 식의, 그전까지 없던 아이디어를 만들어 냈습니다. 이런 현상이 차세대 PS에서도 일어났으면 합니다. 이제부터 '어떻게 디자인해 나갈 것인가' 등, 최종적인 부분의 결정을 진행시킬 예정입니다. 기대해 주시기 바랍니다.

電撃王

## PS에서 PS 2로의 개발환경 변화에 대하여

PS 2에서는 개발용의 기본 OS로 Linux가 채용된다. 일부에서는 PS 2가 대 윈텔(윈도우즈(마이크로소프트)&인텔)연합에 대한 소니의 저항 수단이라고 보는 견해도 있다. Linux의 채용에 그러한 배경이 있는 것인가 묻자….

"우리 개발 팀 중에서 프로그램을 쓰는 담당자의 기술로는 Linux가 가장 쓰기 쉬웠다고 해서 단순히 그렇게 된 겁니다"(오카모토)

또 하나 큰 변경점이 PS 2에서는 툴 전용의 미들웨어 라이선스를 실시한다는 것이다. SCE가 개발하고 소프트 메이커에게 분배하는 라이브러리(소프트 개발을 위한 기본적인 프로그램을 서포트하기 위한 툴)와 툴 전문 라이센서가 개발하는 미들웨어, 이 양쪽에 의해 PS 2의 개발환경은 가장 빨리 정비된다. 이 부분을 기대하는 중소 소프트 메이커도 많을 것이다.


3월 4일 개발환경에 대해 설명하고 있는 오카모토씨

# 차세대 플레이 스테이션은 게임 머신에서 그 미래로…

3월 2일에 행해진 PS 2의 기술발표는 상상을 초월할 정도로 충격적이었으며 TV, 신문, 일반지, 게임지 등등 여러 매체에 획기적으로 보도되었다. 하지만 어떤 의미에서 그러한 반응은 당연하다고 본다. 한 게임기에 지금까지 본 적이 없는 기술이 사용되고, 그것을 소니 본사가 전면적으로 백 업, 그것에 탑재된 반도체에 약 1,200억엔의 자금이 투자된 생산라인이 투입되었다. 이에 플레이 스테이션이 뭔지도 모르는 사람조차도 "대체 무슨 일이지?"라고 당연히 관심을 가질 것이 분명하다. 덧붙여서 발표회에서 이데이 노부유키(出井伸之)사장의 "마이크로 소프트, 인텔이라는 지금까지 리드해온 회사들에 대한 근본적인 도전이 될지도 모릅니다"라는 발언도 PS 2가 게임 업계라는 패를 쥐고 있는 것만이 아니라 미래에 엄청난 비즈니스가 될 것을 예감시켰다. 다만 이러한 점 때문에 현재, 앞을 점쳐봄에 있어 많은 독자도 유저도 혼란스러워 하고 있습니다.

"PS 2란 대체 무엇일까?"

「PS 2는 게임기입니다. 하고 싶은 것은 엔터테인먼트」. 쿠타라기 켄씨는 이렇게 말했다. SCE의 스탠스는 명확하다. 네트워크나 PC와의 접속도 어디까지나 게임으로서의 가능성이 넓어진다면 허락한다. 즉 모든 것의 출발점은 게임이라고 생각하고 있다. 반면 소니에서는 PS 2를 네트워크 비즈니스의 중핵으로라는 계산을 감추고 있다. 현재 소니는 다가 올 네트워크 시대에 맞춰 회사 전체를 변화시키고 있는데 여념이 없다. 3월 16일자 일본 경제 신문에서는「위성을 이용해 음악을 배신(配信)」이라는 구체적인 계획이 특집으로 다뤄졌고, 네트워크 비즈니스가 상당히 현실성을 갖추고 있다는 점을 인식시켰다. 그러한 흐름 속에서 PS 2는 이상적인 단말기 역할에 어울린다는 인식을 소니로서는 틀림없이 가지고 있을 것이다. 네트워크를 이용해 가정에 음악이나 게임을 배신(配信)할 수 있다면 중간 가격이 대폭으로 없어지는 것을 시작으로, 비즈니스 구조 그 자체를 변화시킬 수 있다. 즉, 모든 것을 혼자서 장악할 수 있을지도 모른다.

우리가 혼란스러워하는 것은 이러한 소니의 전략이 얽매여 오기 때문이다. SCE가 목표로 하고 있는 것과 소니가 세우고 있는 전략은 현재로서는 상당히 어긋나고 있을지도 모른다. 이쯤에서 어떻게 조정 될 것인가? DVD-Video를 재생할 수 있을 것인 가도 포함해 앞으로의 PS 2는 더더욱 주목을 받을 수밖에 없다.

이야기를 '게임기'로서의 PS 2의 가능성으로 옮겨보자. 발표회, 그리고 그 후의 보도를 접한 각 소프트 메이커의 반응은 대부분이 PS 2=YES라는 것이었다. 그 이유는…역시 호환성의 보존이 크다. 현재 가동중인 개발라인이 무용지물이 되지 않는 것도 있지만 터무니없이 높은 PS 2의 스펙, 표현의 가능성에 초점을 맞춰서 대형 메이커는 물론 중소 메이커까지도「정말 개발할 수 있을까…?」라는 불안을 느

## PS 2 관련의 일련의 움직임

98·11·6 일본 경제 일렉트로닉스가「EmotionEngine」의 개요를 보도.「PS 2가 1월중으로 발표된다」는 예측 기사.

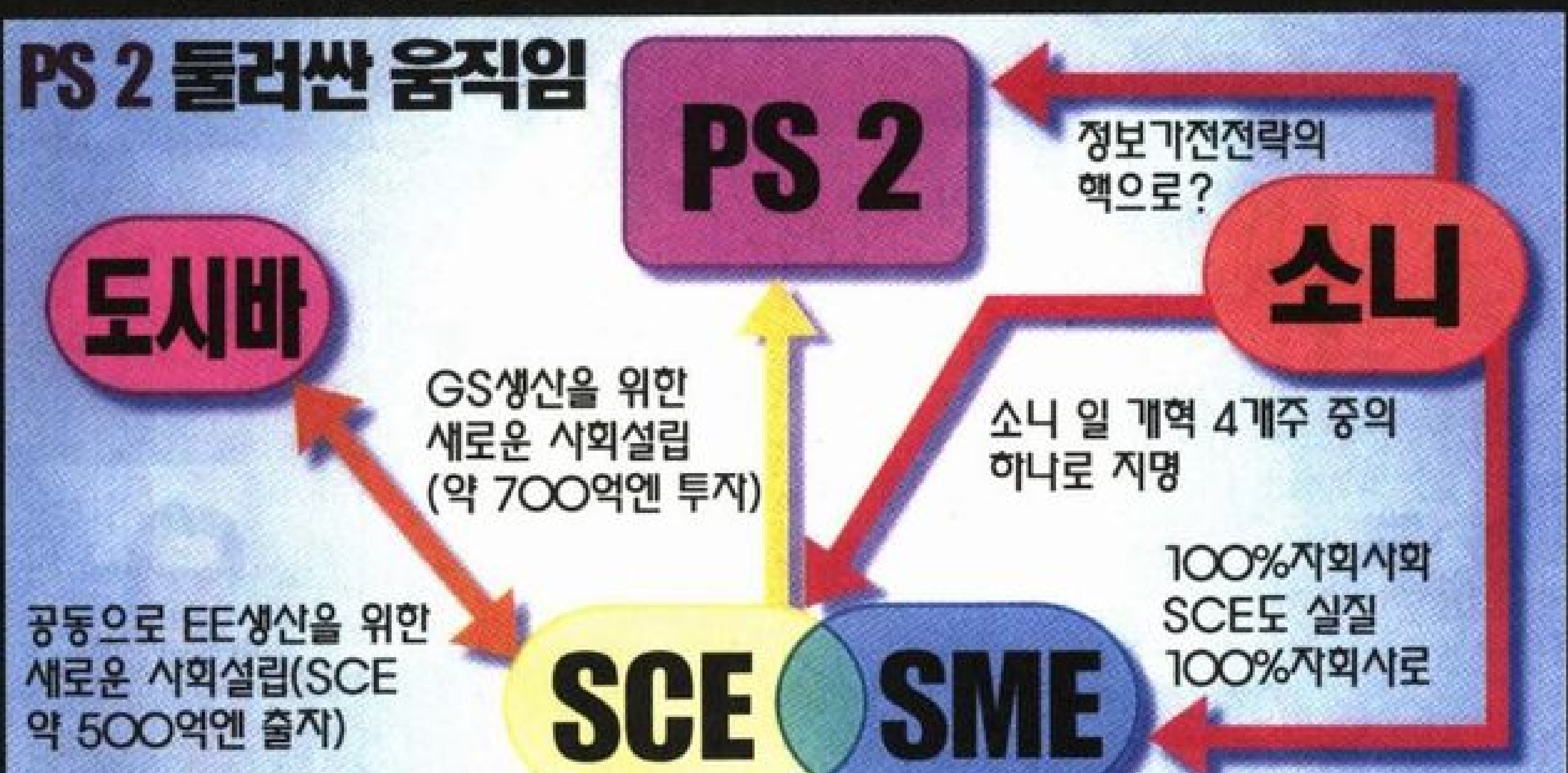
99·2·16 미국에서 열린 학회「ISSCC」에서 SCE가 PS 2용으로 개발한 반도체「EmotionEngine」를 발표.「EE」의 개발비는 약 100억엔.

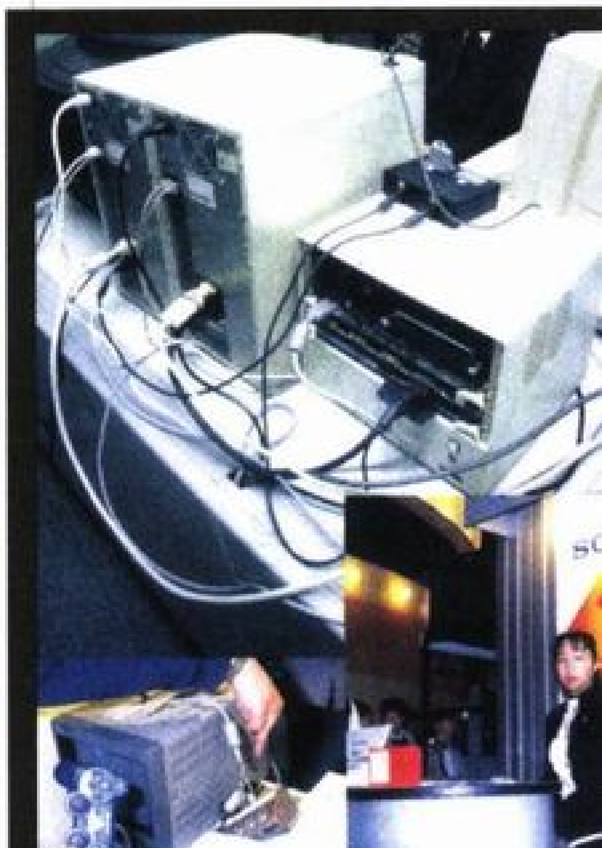
99·3·2 「PlayStation Meeting 1999」에서 PS 2의 기술 발표가 행해졌다.

99·3·4 PS 2잡지사 지향 질문에 대한 응답회. 같은 날「EE」,「GraficsSynthesiser」생산을 위해 SCE가 약 1,200억엔을 투자해서 새로운 회사를 설립한다는 것을 발표.

99·3·9 소니 본사가 컴퍼니 제도의 재편을 축으로한 대 규모 조직 개편을 발표. SCE가 주된 사업 4가지 중 하나로 지명되었다.

순서대로 일련의 움직임은 좌측에 써있는 것 대로이고, 이것을 토대로 현재 상황을 정리한 것이 아래의 상관도다. PS 완성시의 이야기를 해보면, 소니 본사로부터 일부의 사람들이 뜻을 지니고 SCE를 설립. 그리고 시작한 것이 PS였다. PS에 대해서는 대부분 SCE가 의도한 대로 이루어졌지만, PS 2에 대해서는 지금까지처럼 할 수 없는 정세다. 소니 본사는 노골적으로 SCE에 개입할 것인가? 아니면 지금까지처럼 방임주의로 갈 것인가? SCE가 실질적으로 소니의 자회사화(子會社化)되는 것으로, 앞으로의 전개가 예측하기 힘들어졌다. 과연 PS 2는 어디로 갈 것인가?





## 소니 주식회사 대표 겸 사장
## 이데이 노부유키 (出井 伸之)씨

새로운 세대의 플레이 스테이션이라는 것은 이미 게임머신 이상으로 이것은 정말 새로운 것이 등장했다라는 의미입니다. 여러 가지로 생각해보면 오늘은 네트워크 시대의 새로운 일렉트로닉스 산업 시대가 막을 연다는, 여러분에게 기술발표를 하고 있다라는, 정말 그런 의미에서 역사적인 날이 아닐 수 없다고 생각합니다. 어쩌면 이것은 퍼스널 컴퓨터의 인텔이나 마이크로 소프트처럼 지금까지 리드해온 업체에 대한 근본적인 도전일지도 모릅니다. 또 한 소니 그룹 전체가 온힘을 다할 것입니다. 총력을 기울여 자본력, 기술력, 그리고 엔지니어링을 모두 포함해 최선을 다하고 싶습니다.

## 소니 주식회사 대표 겸 회장
## 오오가 노리오 (大賀典雄)씨

사장 이데이씨로 부터 소니를 걸고 PS 2를 응원하겠다라는 말을 들으니, 우리가 PS를 발표했을 때는 소니 안에서 응원했던 사람은 정말이지 당시 사장이었던 저뿐이었고, 후에 정말 모두가 이 사업을 하는 걸 반대하는 가운데 시작할 수밖에 없었습니다. 때문에 지금 회사를 걸고 이걸 응원하겠다는 소릴 들으니 이 5년간 상당히 변했구나 하는 생각이 들고, 저 자신도 감동하고 있습니다. PS의 입장은 상당히 바뀌었습니다. 힘들게 여기까지 찾아주시고, 또 동시에 이렇게 뜨거운 성원을 보내주신 점에 대해 소니를 대표해 제가 감사드립니다.

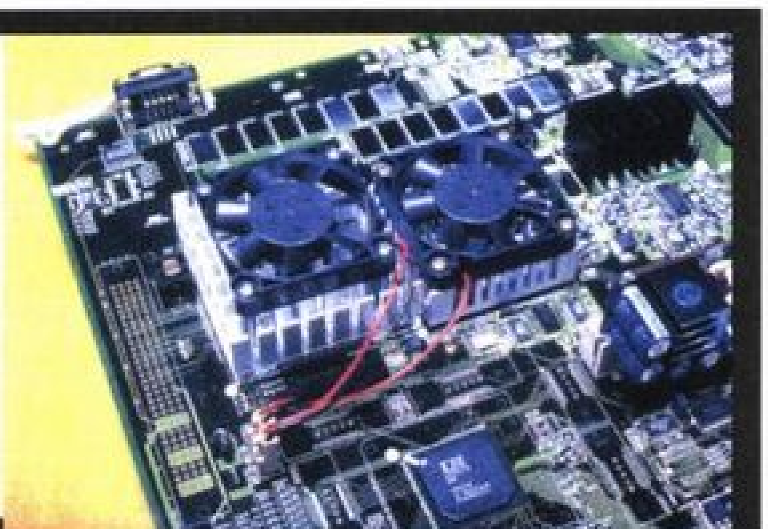


끼고 있다. 그렇게 되면 PS 2가 등장한다해도 잠시동안 현행 PS 소프트만을 만드는 메이커도 적지 않을 것이다. PS 2=YES 중에서는 대부분 그런 안도감을 안고 있다. PS 2의 모든 전력을 발휘한 게임은 처음부터 나오지는 않을 것이다. PS 때에도 발표로부터 3~4년이 경과한 뒤부터 확실히 퀄리티가 높은 작품들이 등장하기 시작했다. 따라서 PS 2용 소프트가 주류가 되기까지는 꽤 시간이 걸릴 것이다. PS→PS 2로의 이행되는 스피드를 조금이라도 빠르게 하기 위해서 라이브러리와 전문 라이센서가 만드는 미들웨어의 조속한 정비를 기대하고 있다. 왜냐하면 한시라도 빨리 PS 2의 이념을 실현한 환상적인 게임을 우리도 즐겨보고 싶으니까. 하지만 그런 점이 해결됨과 동시에 앞으로 PS 2로서는 매우 중요한 역할을 담당하게 된다. 「게임 제작에 대한 이념이 상당히 강하지 않으면 PS 2에서 게임을 만드는 일은 불가능할지도 모릅니다」프롬 소프트웨어의 한 관계자는 이렇게 말했다. PS 2는 굉장한 스펙이다. 뭐든지 가능하다. 그렇기 때문에 무엇이 만들고 싶은 건지 명확한 컨셉을 테마를 만드는 쪽에서 가지고 있지 않으면 헤매게 될지도 모른다. 크리에이터의 의식 개혁도 PS 2는 요구하고 있다. 그래픽이 특화 된다고 해서 그곳에 집착할 필요는 없을 것이다. 여러 게임이 PS 2의 여러 가지 해석에 따라 각각 진화해 가면 될 것이다. 그것이 전체 게임의 질을 향상시키는 효과를 가져다주고 그렇게 됨으로 해서 게임은 진화해 가는 것이다.

잠깐 여기서 1년 후의 게임 업계를 상상해보자. PS 2는 현재의 PS 유저를 이어받고, 다른 하드 메이커에겐 이미 위협이 되고 있다. 올 겨울 발매예정인 PS 2가 발매됨으로서 게임 업계의 세력은 어떻게 변할 것인가? 우선 닌텐도, 64DD, 「포켓몬스터 금, 은」은 발매되고 있을 것이다. 최근에는 뒤를 이어 부상한 새로운 하드 「닌텐도 2001」의 이야기에 대해서도 어쩌면 구체적인 이야기가 전해질지도 모른다. 유저층이 다른(N64는 주로 저 연령층)점에 있어서, PS 2가 나와도 대들보는 무사할 것이다. 반대로 세가는 하드의 방향성이란 의미에서 DC와 근접한 부분도 있고, 스펙으로도 상회하는 PS 2가 등장하게 되면 상당히 외로운 승부를 펼치게 될지도…. 각 소프트 메이커에 PS 2의 개발 툴이 건네지기 전에 무언가 근본적으로 손을 쓸지도 모른다.

결론으로는 PS 2가 현재의 PS보다도 많은 셰어(시장 점유율)를 확보할 가능성이 높다. 아직 미확정 요소가 많긴 하지만 발표 등 모든 스케줄은 PS 때를 그대로 답습한다고 한다. 그 점으로 미루어 본다면 PS의 디자인이 처음으로 공개된 것이 94년 4월의 일. 발매 일로부터 거꾸로 계산해 약 8개월 전에 공개되었다. 그러면 PS 2는 올 겨울 발매예정이고 아마도 4~7월에는 PS 2의 모습을 볼 수 있을지도 모른다. 본지가 입수한 정보에 따르면 디자인의 결정은 현재 초고속으로 진행되고 있다고 한다. 업계, 유저들의 기대를 모으는 것은 역시 전체 모습이 보여지고 나서일 것이다. 그리고 더더욱 중요한 것은 뭐니뭐니 해도 어떤 소프트를 즐길 수 있을 것인가라는 점. 데모가 아닌 PS 2의 게임을 보고 싶다라는 소원은 게이머라면 누구나가 바라고 있을 것이다.







좌상 : 프롬 소프트웨어의 개발실에 세워진 PS 2의 개발 툴
좌하 : 개발 툴의 현단계에서는 DUAL SHOCK가 달려있지 않다
중상 : 3월 4일의 질의답변 회장에서 토쿠나가 테루히사 씨가 그래픽 신시사이저를 손에 들고 있는 모습
중하 : 바로 전에 PS 2의 발표도 있고 해서, TGS의 출전이 기대되었지만 결국 아무 것도 없었다
우상 : 히트싱크(냉각장치)와 팬 등 여러 장치에 둘러싸인 2개의 칩. 왼쪽이 EE, 오른쪽이 GS라고, 그 아래에 위치하고 있는 것이 I/O 프로세서
우하 : 질의답변 회장에서 SCE 현 대표 토쿠나가 씨와 현 사장 쿠타라기 켄 씨

# PS 2에 대해 좀 더 깊이 생각해 보자

3월 4일 게임지 지향의 발표회에서는 잡지사와의 질의응답 시간도 가졌다. 이 자리에서 SCE의 주된 응답자는 대표인 토쿠나가 테루히사 씨(당시 사장), 새로운 사장 쿠타라기 켄 씨(당시 부사장), 개발연구본부 소프트웨어 개발부 부장 오카모토 신이치 씨였다. 질문과 대답은 약 1시간 반정도 이어졌고, 질문이 거부된 일은 없었다. 여기서 나온 화제를 시작으로 2일 이후에 나온 새로운 사실들을 입각해 PS 2 에 관한 여러가지 질문들을 Q&A 형식으로 정리해 보았다.



잡지사 지향 발표회에서는 2일의 데모 내용의 일부를 취재자가 스스로의 손으로 실제 움직이는 것이 가능했다. 경이로운 고성능에 일동감탄!

## 1 통신 게임은 즐길 수 있나?

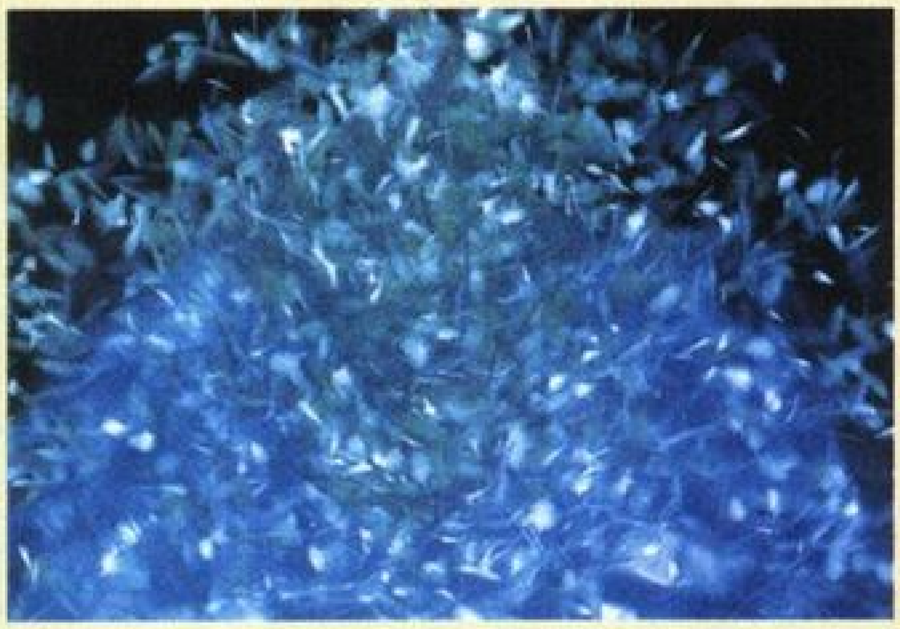
하드웨어적으로는 당연히 통신게임을 실현할 수 있는 능력을 가지고 있다. 다만, 가격과 통신 임플러의 문제이지만 SCE는 PS 2에서 통신게임을 만드는 건 아직 시기상조라고 생각하는 것 같다. 일단 3월 19일의 「TGS 봄 CESA 기술전략 설명회」에서 SCE는 PC용으로 운영중인 통신게임 「Lord of Monsters」의 장래 버전 「2000」(가칭)을 PS 2용으로도 기획, 개발할 예정이라는 점을 공표했다.



PC판으로는 「Ⅱ」까지 나와 있는 「Lord of Monsters」. 현행 PS판도(사진) 6월에 등장한다

## 2 PS 2가 실현하는 게임의 모습이란?

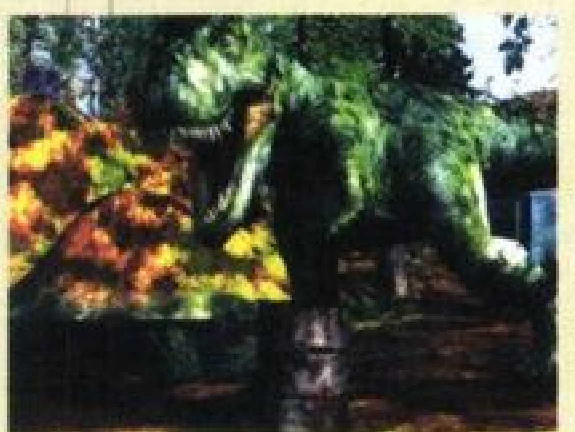
쿠타라기 켄 씨는 4일 석상에서 「아무리 그림이 예뻐지고, 아무리 음질이 좋아져도 그걸로(=PS 2) 단지 재생하고 있을 뿐이라면 전혀 즐겁지 않아요」라고 말했다. 이건 게임 소프트는 유저가 움직일 수 있는 세계를 확실히 표현한다는 얘기다. 예를 들어 2일에 소개된 공중에 떠있는 깃털이 춤추는 데모(아래 사진). 이것을 보고 아름답다고 생각하지 않는 사람은 없겠지만 그 아름다움이 어떤 세계 속으로, 유저를 몰입시킬 수 있도록 하는 것이 PS 2의 임무다. 사람다운 반응을 보이는 캐릭터와 자연스럽게 움직이는 사물이 존재하는 게임 공간. 그 가운데 플레이어의 마음에 직접 호소하는 듯한 게임이야말로 PS 2의 목표점이다. 그 궁극의 성능은 그런 세계를 자유자재로 표현하기 위해 있는 것이다.



### PS 2가 바라보는 세계를 미리 본다?

# "Trespasser"

구미에서 지난 가을 발매된 PC용 소프트. 「쥬라기 공원」의 무대가 되는 외딴 섬에서 살아 돌아오는 것이 목적이다. 현실에 가까운 물체의 떨림과 공포와 분노, 잡아먹는다는 감정에 따라 행동하는 공룡을 재현하는데 도전한 작품이다.



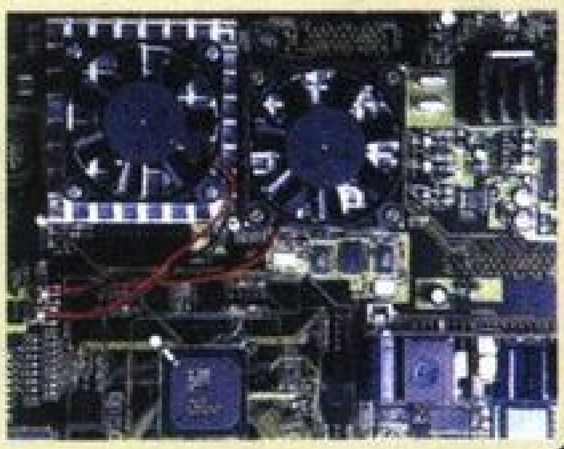
### 리얼타임 계산으로 만들어진 세계

「Trespasser」에서는 목적을 달성하는 수단이 한가지가 아니다. 손이 닿지 않는 곳의 총을 집기 위해 돌을 던져 떨어뜨려도 좋고, 발판을 마련해도 좋다. 나무토막이 떨어지면 손에 집고 무기로 쓸 수도 있다.




## 3 올 겨울 발매는 실현 가능?

3월 4일, EE와 GS의 생산에 관한 발표가 따로 행해졌다. EE는 기술 제휴지인 도시바의 공장에서 올 가을에 생산 개시. GS는 소니 자회사의 공장에서 잠정적으로 개발 개시한다(본격생산은 2000년 봄에 가동예정인 새 공장에서). 메인 메모리용의 다이렉트 DRAM에 대해서는 외부조달이 가능하기 때문에 제품이 연내 만들어진다는 의견이 나오고 있다. 다만, 초기 수용에 대응할 대수 확보는 미묘한 부분인가?



## 4 명칭, 가격은?

명칭에 대해서는 SCE 내부에서도 「차세대 플레이스테이션」이라고 밖에 부르고 있지 않다는 점. 「각 잡지에서 붙인 가칭 중 가장 호평이 좋은 것으로 하겠습니다」라는 쿠타라기 켄 씨의 농담. 가격은 정말 예상하기 어렵지만 오카모토씨는 「게임 하드로는 알맞은 가격대입니다」라고 말했다. 현재 업계 전체에서는 PS의 초기가격 39,000엔을 밑돌 것이라고 수군대고 있다.

## 5 PS 2와의 호환성의 장점은?

새로운 하드를 만들 때에는 게임 타이틀의 부족이 약점이다. 특히 PS 2의 경우는 충분히 대응되는 게임을 만들기 위해서는 높은 기술력을 필요로 하게 되고, 중소 메이커의 즉시 이행은 어렵기 때문에 이런 경향이 강하게 된다. PS와의 하위호환성이 있다면 PS용 소프트로, 발매당시의 타이틀 부족을 완화할 수 있다. 다만 이것은 PS 2 전용 소프트의 충실함이 더욱 느려질 가능성이 있다는 점을 내포하고 있다고 말할 수 있다. 일단, PS 2는 '완전호환'이기 때문에 현행의 PS 소프트의 처리속도가 빨라진다거나, 화질이 높아지는 일은 없다. 단지 디스크 장치가 변화될 뿐이므로 CD를 읽어들이는 속도만은 빨라질지도 모른다.





소프트 호환은 유저에게도 메이커에게도 안도감이 강하다. 완전호환을 내건 이상 언이은 휴대 소프트가 나오고 있는 포켓 스테이션은 PS 2에도 사용될 것이다

## 6 PC나 정보가전 제품과의 관계는?



PS 2 가 PC나 정보단말기가 되어 간다는 점은 토쿠나카·쿠타라기 켄 씨 두 사람이 거듭 부인하고 있다. 정보 기기와의 접속이 서포트(지지)되는 것은 게임기로서의 PS 2의 매력을 높이기 위한 것이다. 예를 들면 디지털 카메라의 영상에 리얼타임으로 임팩트를 준다거나, 게임의 배경에 사용한다거나하는 사용법은 상당히 유망할 것으로 생각된다. 또 PC에서 3D·CG를 만들 때 처리장치로서 시판되고 있는 PS 2를 사용하기 위한 소프트는 개발자 지향으로 준비되어 있다고 한다. 이것을 시작으로 '도구 없이 즐기는' 버전은 일반 소비자 지향으로도 반드시 나와줬으면 하는 부분이다.

## 7 PS 2 참가 메이커는?

| PS 2 참가 메이커의 상황 | |
|---|---|
| 아트 딩크 | 참가한다 |
| 아리카 | 참가한다 |
| 에닉스 | 참가한다 |
| 캡콤 | 참가한다 |
| 겐키 | 검토 중 |
| 코에이 | 참가한다 |
| 코나미 | 참가한다 |
| 스퀘어 | 참가한다 |
| 타이토 | 모름 |
| 춘 소프트 | 검토 중 |
| 테크모 | 모름 |
| 남코 | 참가한다 |
| 프롬·소프트웨어 | 참가한다 |
| 반프레스토 | 참가한다 |
| 리버힐 소프트 | 모름 |

일본 주요 게임 메이커에 앙케이트를 실시한 결과, 역시 참가를 결정하고 있는 쪽이 다수파다. 하지만 대응 소프트에 관해서는 기획단계도 착수하지 않았다는 쪽이 주류. 현행 PS에서 완전 이행을 결정한 쪽도 대부분 없고, 이행은 천천히 이루어질 것 같다. 경이로운 하드 스펙에 대해서는 극찬하는 소리가 많은 편으로, 완벽히 사용하는 부분에 대해서는 당혹해하는 목소리도 있다. 참가 검토중인 메이커는 본체가격을 포함한 전체 모습이 아직 미 공개인 점을 유념하고 있는 것 같다.



현 PS 참가 메이커는 대부분 PS 2로 이행하는 건가?

### 스퀘어 정식 참가 코멘트(발췌)

당사는 플레이 스테이션의 차세대기 지향 소프트웨어의 개발에 전면적으로 참가할 것을 결정했습니다. 이 새로운 플랫홈은 새로운 디지털 엔터테인먼트 출현의 실마리가 될 것이라고 생각하고, 더욱이 그 실현을 향해서 당사가 지금까지 축적해 온 기술력, 개발력을 발휘할 수 있는 필드의 출현이라고 믿고 있습니다. 스퀘어는 3차원 CG 기술이 장래에 틀림없이 중요한 기술이라는 것을 인식하고, 이전부터 연구해왔습니다. 그 결과 이미 다른 곳에서는 표현할 수 없는 리얼한 영상을 제작할 수 있는 기술력을 습득했습니다. 이 자유도가 넓어진 표현 필드에서 어떤 작품이 나오고, 다음 세기의 새로운 문화를 제안할 수 있을 것인가 하는 점이 지금의 스퀘어에게 도전하고 있는 것이 아닌가 생각됩니다.

이 기사는 「전격왕」5월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

# OTHERS

## Q 그 외의 질문을 픽 업

4일의 질의응답 내용 중 왼쪽에 다루어지지 않은 포인트에 대해서 정리해 보았다.

**Q. IEEE1394나 USB의 탑재로 가격이 높아지지는 않을까?**

A. 하위 호환성을 유지하기 위해서 I/O 프로세서 안에 PS 1을 대부분 그대로 집어 넣어버린 것은, SCE로서는 필요 불가결한 것이었다고 한다. 결국, 어느 정도의 규모를 가진 프로세서를 만들지 않으면 안되기 때문에, 그 안에 IEEE1394와 USB를 동시에 넣어 버린 건 크게 가격을 높이지 않는다는 것이다.

**Q. 곡면을 취급할 수 있다라는 것의 의미는?**

A. 현재 CG 개발현장에서는 3D-CG에 의한 캐릭터 작성은 폴리곤 베이스로 행해지지 않으면 안 된다. 더욱 고도의 기술로 만들어 작성한 데이터를 폴리곤으로 밖에 취급할 수 없는 하드웨어이기 때문에 한번 만들고 나면 잔손을 거치게 된다. 이에 대해 EE에서는 CG 디자이너가 작성한 형태의 CG 데이터를 보여주는 것뿐만 아니라 그대로 움직이는 일이 가능하다. 이것은 지금까지 게임 개발상 낭비되던 시간을 크게 줄여준다.

**Q. 소니 본사가 가전 용품으로 추진하고 있는 「메모리 스틱」(디지털 음악 데이터의 배신(配信)등을 고려한 신세대 기록매체)의 컨트롤러로서 PS 2를 사용한다라는 구상은?**

A. 적어도 SCE 안에서 PS 2는 엔터테인먼트용 머신이고 「여기저기 너덜너덜하게 의족을 달 생각은 없다」(쿠타라기 켄)

**Q. 3월 2일은 인텔 펜티엄 Ⅲ의 발표도 행해졌지만 이것은 의식적인 것인가? 또 소니 본사의 이데이 노부유키 사장이 마이크로소프트와 인텔을 의식한 듯한 발언을 한 것은?**

A. 3월 2일이라는 날짜를 선택한 그날이 인텔과 같은 날짜였다는 것은 몰랐다고 한다. 소니의 폭 넓은 비즈니스 중에서 VAIO 같은 MS/인텔이라는 우리 안에서 이루어지고 있는 것도 있다. PS는 그것과는 정말 다른 분야에서 이루어지는 것이란 점이 본래 강조하고 싶었던 점일 것이다.

**Q. PS 2에도 디스크에 색깔이 들어가나?**

A. 아직 미정.

**Q. 발표의 공식 어나운스는?**

A. 토상 소프트 등은 발매일의 약 3개월 전에 예고하는 게 보통이라고 생각한다.

電撃王

# A GLIMPSE OF THE FUTURE

## (미래를 엿보다)

# TOP GAME RANKING

신기한 일이다. PS의 2위 타이틀(KOF98)을 제외하고는 전 기종이 지난달과 동일하다는 사실. 특히 닌텐도와 아케이드 상위 타이틀은 몇 개월 째 동일한데, 진정한 매니아라면 다른 타이틀에 손을 대보는 것도 좋을 듯. 드디어 철권 태그토너먼트가 기대순위에 올랐고, DC 신작, HOD2가 순위에 진입했다. PS에서는 FF8은 고정이 된 채로 2위에서 10위 타이틀의 혼전이 계속될 것으로 보인다.

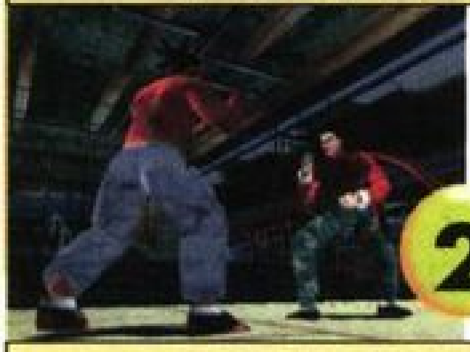
[▶] 지난달과 동일 [✱] 새로 순위 진입
[▼] 지난달보다 내려감 [▲] 지난달보다 올라감

■ 통계 기간 : 1999년 4월 1일 ~ 4월 25일
■ 조사 방법 : 게임파워 99년 5월호 애독자 엽서 (50%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (10%)

## 드림캐스트/ 세가 새턴 Top10



1 던전스 앤 드래곤즈 컬렉션 [▶]
SS / 액션 / 캡콤 / 99년 3월 4일 / 5,800엔



2 버추어 파이터 3tb [▶]
DC / 격투액션 / 세가 / 98년 11월 27일 / 5,800엔



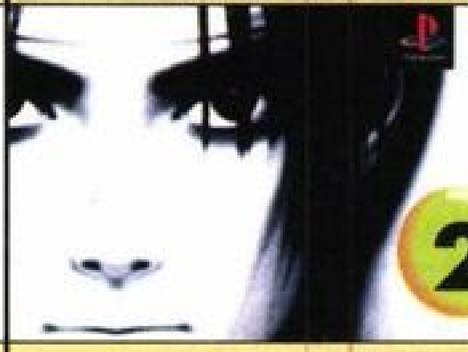
3 세가랠리 2 [▶]
DC / 레이싱 / 세가 / 99년 1월 14일 / 5,800엔

| | |
|---|---|
| 4 | 소닉 어드벤처 [▶]<br>DC / 액션 / 세가 / 98년 12월 23일 / 5,800엔 |
| 5 | 더 하우스 오브 더 데드 2 [✱]<br>DC / 건슈팅 / 세가 / 99년 3월 25일 / 5,800엔 |
| 6 | 슈퍼로봇대전 F 완결편 [✱]<br>SS / S·RPG / 반프레스토 / 98년 4월 23일 / 5,800엔 |
| 7 | 신기세계 에볼루션 [▲]<br>SS / RPG / ESP·Sting / 99년 1월 21일 / 5,800엔 |
| 8 | 파워스톤 [✱]<br>DC / 격투액션 / 99년 2월 25일 / 5,800엔 |
| 9 | 슬레이어즈 로얄 [▲]<br>SS / RPG / 먹간서점·ESP / 98년 10월 22일 / 5,800엔 |
| 10 | 피아캐럿에 잘 오셨습니다 2 [▼]<br>SS / 연애시뮬 / NECI / 98년 10월 8일 / 7,200엔 |

## 플레이스테이션 Top10




1 파이널 판타지 8 [▶]
PS / RPG / 스퀘어 / 99년 2월 11일 / 7,800엔



2 더 킹 오브 파이터즈 '98 [✱]
PS / 격투액션 / SNK / 99년 3월 25일 / 5,800엔



3 테일즈 오브 판타지아 [▶]
PS / RPG / 남코 / 98년 12월 23일 / 5,800엔

| | |
|---|---|
| 4 | 사일런트 힐 [▼]<br>PS / 호러 어드벤처 / 코나미 / 99년 3월 4일 / 5,800엔 |
| 5 | 비트 매니아 3rd MIX [▲]<br>PS / 리듬액션 / 코나미 / 98년 10월 1일 / 5,800엔 |
| 6 | 초코보 레이싱 [✱]<br>PS / 레이싱 / 스퀘어 / 99년 3월 18일 / 5,800엔 |
| 7 | 슈퍼 로봇대전 F 완결편 [✱]<br>PS / S·RPG / 반프레스토 / 99년 4월 15일 / 6,800엔 |
| 8 | 움 재머 라미 [✱]<br>PS / 리듬액션 / SCEI / 99년 3월 18일 / 5,800엔 |
| 9 | 파이널 판타지 6 [✱]<br>PS / RPG / 스퀘어 / 98년 3월 11일 / 4,800엔 |
| 10 | 릿지레이서 타입 4 [✱]<br>PS / 레이싱 / 남코 / 98년 12월 3일 / 5,800엔 |

## 테마별 앙케이트 결과

### 지난 달 독자엽서 중 (휴대형 게임기)별 앙케이트의 결과이다.

- 첫 번째, 휴대형 게임기를 가지고 있는가, 가지고 있다면 무엇인가 라는 질문에 응답자의 56.0%가 가지고 있지 않다고 대답했다. 아직 일본 만큼은 휴대형 게임기가 보편화되지 않았다는 사실을 보여 주는 결과였다. 가지고 있다고 대답한 응답자 중에는 GB가 78.8%에 달해 압도적이었고 나머지는 포켓 스테이션, VMS, 테트리스 같은 기타 휴대형 게임기의 순이었다. 원더스완을 가지고 있다고 대답한 응답자는 단 한 명에 불과했다.

- 두 번째, 일반 가정용 게임기 이외에 휴대형 게임기만의 매력을 묻는 질문에는 역시 휴대성을 장점으로 꼽는 응답자가 82.8%에 달해 압도적이었다. 이외에 6.2%가 부모님 몰래 즐길 수 있다는 은밀성을 꼽아 기성세대들의 게임에 대한 부정적 인식을 보여주었고 본체의 귀여움, 저렴함, 기존의 게임기에는 느낄 수 없는 특이성을 휴대형 게임기의 매력으로 꼽는 응답자도 있었다.

- 세 번째, 언제 휴대형 게임기의 필요성을 느끼는가라는 질문에 40.6% 의 응답자가 '여행이나 소풍을 갔을 때' 라고 대답했다. '버스나 지하철 등 교통수단 안에서' 라고 대답한 응답자가 24.0%였고 나머지는 '부모님이 TV 보실 때', '약속을 기다릴 때'의 순으로 나타났다. 그밖에 '수업 중에' 라는 응답이 9%에 달해 우리네 교육의 현주소를 극명하게 보여주었고 '화장실에서' 라는 응답도 3%를 상회하여 청소년 변비에 대한 대책마련이 시급한 것으로 나타났다.

- 네 번째, 현재 나와 있는 휴대형 게임기 중 가장 끌리는 것은?(VMS와 포켓 스테이션은 본체가 있을 때로 가정) 이라는 질문에 네오지오 포켓이 29.8%, 포켓 스테이션이 25.8%, GB가 24.2%, 원더 스완이 20.4%로 기종간에 큰 차이는 보이지 않아 각 휴대형 게임기의 경쟁이 치열할 것을 암시했다. 그러나 VMS를 꼽은 응답자는 1%에도 미치지 못해 DC의 고전을 여실히 보여주고 있었다.

## 닌텐도/GB Top10



**1** 젤다의 전설 -시간의 오카리나- [▶]

N64 / RPG / 닌텐도 / 98년 11월 21일 / 6,800엔



**2** 마리오 카트 64 [▶]

N64 / 레이싱 / 닌텐도 / 96년 12월 24일 / 9,800엔



**3** 슈퍼마리오 64 [▶]

N64 / 액션 어드벤처 / 닌텐도 / 96년 6월 23일 / 9,800엔

**4** 악마성 드라큘라 -묵시록-[▲]
N64 / 액션 / 코나미 / 98년 2월 5일 / 90,800원

**5** 실황 축구 - 프랑스 월드컵 98 [▼]
N64 / 스포츠 / 코나미 / 98년 6월 4일 / 9,800엔

**6** 실황 파워풀 프로야구 6 [☀]
N64 / 스포츠 / 코나미 / 99년 3월 25일 / 7,800엔

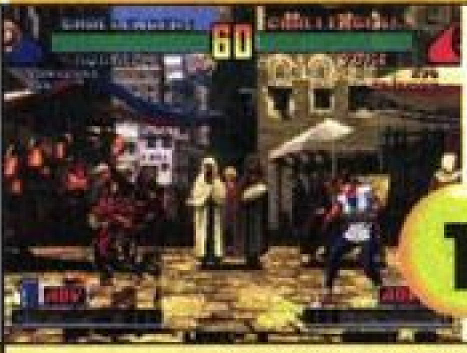
**7** 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈 [▲]
N64 / 대전액션 / 닌텐도 / 99년 1월 21일 / 5,800엔

**8** 드래곤 퀘스트 몬스터즈 GB [▼]
GB / RPG / ESP / 98년 9월 30일 / 4,900엔

**9** 피카츄 겐키데츄 [▼]
N64 / ETC / 닌텐도 / 98년 12월 12일 / 9,800엔

**10** 젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX- [☀]
GB / RPG / 닌텐도 / 98년 10월 12일 / 3,500엔

## 아케이드 Top10



**1** 킹 오브 파이터즈 '98 [▶]

ARC / 격투액션 / SNK / 발매중



**2** 철권 3 [▶]

ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중



**3** 소울 칼리버 [▶]

ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중

**4** 버추어 파이터 3tb [▶]
ARC / 격투액션 / 세가 / 발매중

**5** 비트 매니아 [▶]
ARC / 리듬액션 / 코나미 / 발매중

**6** 메탈 슬러그 2 [▲]
ARC / 액션 / SNK / 발매중

**7** 더 하우스 오브 더 데드 2 [▲]
ARC / 건슈팅 / 세가 / 발매중

**8** 타임 트라이시스 2 [▼]
ARC / 건슈팅 / 남코 / 발매중

**9** 비트 매니아 3rd MIX [☀]
ARC / 리듬액션 / 코나미 / 발매중

**10** 스트리트 파이터 제로 3 [☀]
ARC / 격투액션 / 캡콤 / 발매중

## 기대 소프트 Top 10



**1** 셴무 [▲]

DC / RPG / 세가 / 99년 봄 / 미정



**2** 드래곤 퀘스트 7 [▲]

PS / RPG / 에닉스 / 99년 여름 예정 / 미정



**3** 신세기 에반게리온 [▶]

N64 / 액션 / 가이낙스 / 99년 봄 예정 / 미정

**4** 스트리트 파이터 제로 3 [▲]
SS&DC / 격투액션 / 캡콤 / 미정

**5** 철권 태그토너먼트 [☀]
ARC / 격투액션 / 남코 / 99년 6월 / 미정

**6** 메탈 슬러그 X [☀]
N64 / 액션슈팅 / SNK / 미정 / 미정

**7** 바이오 해저드 - 코드:베로니카 [▼]
DC / 액션 어드벤쳐 / 캡콤 / 미정 / 미정

**8** 비트 매니아 II DX [▶]
ARC / 리듬액션 / 코나미 / 미정 / 미정

**9** 슈퍼마리오 RPG 2 [▼]
N64 / RPG / 닌텐도 / 미정 / 미정

**10** 오우거 배틀 3 [▼]
N64 / S·RPG / 퀘스트 / 99년 봄 / 미정

## 휴대형 게임기

- 다섯 번째는 가정용 머신과 아케이드 기판에 연결되지 않는다고 가정할 때 가장 가지고 싶은 휴대형 게임기를 묻는 것이었다. GB가 33.8%, 네오지오 포켓이 32.0%, 원더 스완이 24%로 나타났는데 주목할 만한 것은 포켓 스테이션을 꼽은 응답자가 1%도 되지 않았다는 사실. 네 번째 질문과 비교할 때 현 게임기 시장에서 PS가 가지는 위력을 실감할 수 있는 부분이었다. 이 외에 4.6%의 응답자가 비트매니아 포켓을 꼽았다.

- 여섯 번째, 성능을 감안하여 휴대형 게임기가 게임이외에 지녔으면 하는 기능을 묻는 질문에는 상당히 다양한 답변들이 쏟아졌는데 17.0%가 무선 통신대전기능을 꼽아 기존의 선을 이용한 연결 방식에 불만을 가지고 있었다는 것을 보여주었다. 그밖에 전자수첩기능(16.2%), 시계기능(14.0%), 삐삐기능(12.4%), TV수신기능(7.4%), 진동기능, 라디오수신기능, 만보계 등의 응답이 있었다. 절전기능과 오늘의 운세를 보여주는 기능을 원하는 응답자도 있어 IMF로 인한 경제난과 세기말의 두려움 등을 엿볼 수 있었다.

- 일곱 번째는 휴대형 게임기를 즐기기에 가장 적당한 장소와 시간을 묻는 질문이었다. 장소에 대한 응답은 교통수단(32.6%), 자기 방(26.0%), 여행지(15.8%), 교실(13.8%), 화장실(5.2%) 순으로 나타났고 시간에 대한 응답은 심야·취침 전(40.8%), 수업 중(19.8%), 등·하교시간(17.4%), 아무 때나(9.0%)로 나타났다. 어느 응답자는 '1시에 대학로에서' 라고 대답해 기자들을 아연케 했다.



- 마지막으로 휴대형 게임기로 발매되길 바라는 소프트를 묻는 질문 역시 갖가지 응답이 쏟아졌다. FF8의 인기를 반영하듯 FF 시리즈를 원하는 응답자가 17.0%로 가장 많았고 그밖에 DQ시리즈(8.2%), 성검전설 시리즈(6.6%), 베스트 어 무브(5.2%), 로봇대전 시리즈(4.8%), 바이오해저드 등으로 나타났다. 스타크래프트라고 대답한 응답자도 두 명이나 있었는데 장난인지 진심인지는 아직 확인되지 않고 있다.

# 파워 나침반

## 투자의 기본은 안전입니다

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 이번 달부터는 기존의 '추천', '보류', '비추천' 의 세 단계에서 '강추-추-보-비-비추' 의 다섯 단계로 좀 더 세분화한 평가가 나가게 된다.

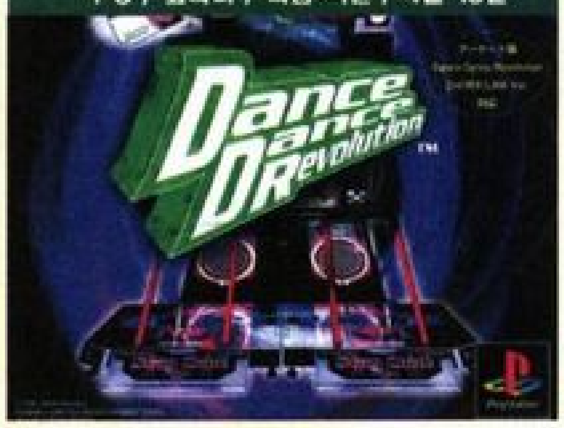
망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

게임 / 리뷰어

### A. 버스트 어 무브 2
PS / 코나미 / 리듬 액션 / 4월 22일



### B. 댄스 댄스 레볼루션
PS / 코나미 / 리듬 액션 / 4월 15일




### C. 나찰의 검
PS / 코나미 / 액션어드벤처 / 4월 28일







A. 친구놈과의 2인 플레이. 한껏 기대에 부푼 시작. 차 한잔은 족히 마실 시간이 흘렀건만 분위기는 고조되지 않는다. 어느 샌가 패드를 놓고 눈치를 살피고 있는 서로를 발견하게 된다. '재미…있나…?' '넌…?' '난 별로…' '딴 CD없나?' …… 많이 실망이다. 달아오르게 해주지 못한다. 음악과 하나가 되지 못한다. 전작 '이상' 의 재미를 기대했다면 실망은 증폭된다. 이젠 리듬액션 불감증인가….

보

B. 리듬액션의 지향점을 제시한다. 비트매니아에 식상해 가는 게이머라면 '반드시' 즐겨봐야 할 게임. 단!!! 장판 깔고(전용콘 구입하고) 한다는 전제하에. 패드로 할 생각에 구입하는 거라면 차라리 그 돈으로 누나 패드 한 개 더 사주는 게 낫다. 만약 죽어도 장판 깔 형편이 안된다면 패드플레이는 동생시키고 자기는 직접 그린 발판 위에서 댄스하는 방법을 취해보자(할 만 하다).

강추

C. 천주를 비롯한 그간 3D게임에 누누이 지적되어 왔던 적과의 축 보정 문제가 상당히 해소되었다는 점은 칭찬 할만 하다. 달리는 모습과 발소리의 어색함만 제외하면 액션도 그리 큰 부담이 느껴지지 않는 등 일단 조작성 면에선 합격점. 그런데 문제는 '단지 그 뿐' 이라는 것. 액션부분을 제외하면 재미를 느낄 수 있는 구석이 보이질 않는다. 그냥 '액션게임' 으로 즐기기에는 뭔가 아쉽고….

보




A. 전작과 달라진 점이 거의 없다. 적어도 그래픽적인 발전 정도는 기대했지만 요즘 나오는 PS게임으로서는 그다지 칭찬해줄 만한 그래픽도 아니다. 적어도 시스템적으로 무언가 획기적인 것이 있었어야 했는데… 그런 건 조금도 보이지 않는다. 하물며 비트 매니아에 팝픈 뮤직에 DDR까지 등장하는 마당에 이런 게임에는 더 이상 눈이 가지 않는다는 것이 솔직한 심정이다.

보

B. 이걸 어떻게 평해야할지… 분명 재미있는 게임임에는 틀림이 없지만 전용콘이 없으면 무용지물… 국내에서 그 비싼 가격의 전용콘을 서슴없이 구입할 용의가 있다면 과감히 이 게임을 선택하자. 몸으로 직접 움직이면서 게임을 한다는 것이 이리도 재미있을 줄은…. 본인이 몸이 좀 허한 탓에 세, 네곡만 뛰고 나면 숨이 차 올라 더 이상 게임을 진행할 수 없었다. 게이머에게 체력단련의 중요함도 느끼게 해주는군. 아무튼 전용콘으로 플레이한다는 전제하에서는 리듬액션의 최

강추

C. 뭐랄까? 코나미가 이젠 이런 것도 만드는구나… 하는 생각이 들었다. 사일런트 힐 때도 신선한 충격이었지만 이것 역시 제작사가 코나미라는 점을 생각해보면 상당한 수작이라는 생각이 든다. 생각보다 다양한 칼부림이 가능하고 거기에 반해 간단하게 조작되기 때문에 부담없이 한번 즐길 수 있는 게임이다. 다만 어드벤처라는 개념이 너무 약해서 단순한 액션 게임으로 느껴질 정도. 그래도 역시 민간을 무차별 학살할 수 있는 게임 중 재미없는 건 없는 것 같다.

추




A. 실력에 따라서 핸디 설정을 할 수 있다는 발상은 좋았지만, 상대의 커맨드가 나보다 엄청나게 쉽게 나오고 있다는 것을 느낄 때, 절망…. 못하면 못하는 대로 즐겁고 잘하면 잘해서 즐거운 음악 게임에 핸디 설정이라는 것이 과연 의미가 있을까 하는 생각이 든다. 캐릭터의 복장이 전작에 비해 별로 정감이 안간다. 더불어 음악에서 느껴지던 끈끈함이 사라져 버린 것도 다소 불만. 2를 목빠지게 기다렸던 사람은 한숨을 일곱 번 이상 쉴 듯….

보

B. 전용컨트롤러를 구할 길 없어 도일(渡日)했다. 게임 판매장 앞의 날티나는 일본 소년들이 멋지게 플레이하는 것을 보고 고무되어 도전. 한국의 명성에 먹칠을 할 뻔했다. 말하고자 하는 것은 어떤 음악 게임이던 간에 전용콘의 중요성이 상당히 크다는 것. 이 게임에 있어서는 더더욱 그렇다고 볼 수 있다. 소프트만 달랑 구해서 플레이하려한다면 적극반대하고 싶다. 하지만 컨트롤러를 구하기도 힘들 테니…. 패드로 즐기는 재미도 그럭저럭 괜찮다고 느낀다면 즐겨보도록 하자. 로딩을 견뎌가면서….

강추

C. 뭐, 코나미라고 다 재밌을 수 있겠는가…? 때로는 이런 작품도 만들어야 한다고 본다. 가끔씩은 그들도 쉴 시간이 필요한 것이다. 코나미의 훌륭한 작품들을 좀더 확실하게 느끼기 위해서는 다른 메이커의 훌륭치 않은 것을 플레이하는 것보다 훨씬 나을 수도 있다고 생각한다. 한 어머니에게서 낳은 자식이라고 다 똑똑할 수는 없는 것…. 이렇게 까지 말했는데 무슨 말인지 모르는 사람들도 있을까?

비




A. '잘 만들었다.' 라는 한마디로 끝낼 수 있을 정도. 무엇보다 전작의 불만들(단순하고 캐릭터에 따라서 변하지 않는 커맨드, 스코어 표시, 단순 반복적인 게임 진행)을 완벽하게 해소한 점이 너무나 좋다. 게다가 개인적으로 좋아하는 히로군이 더욱 섹시하게 나온다는 점도 본인 같은 암흑의 일족을 기쁘게 한다.

강추

B. 일단 이식도에는 전혀 문제가 없는 작품. 비트매니아보다는 상대적으로 덜 정밀한 판정을 가지는 게임이니 비트매니아 이식에서 문제가 되었던 '오락실이랑 감이 틀려!' 하는 문제도 많이 해결되었다. 문제는 조작성. 과연 전용 콘트롤러가 우리나라에 얼마나 들어올 것이며(일본에서는 거의 게임CD랑 세트로 판매), 설사 들어온다고 해도 아래층 눈치 안 보면서 즐길 수 있는 집이 얼마나 있을지…

추

C. 이 거, 가볍게 볼 게임이 아니다. 별다른 선전도 없이 발매되었던 게임이어서 큰 기대를 가지지 않았지만, 캐릭터 하나 하나의 모션 처리나 현실적인 액션이 좋다. 수수께끼 풀기는 좀 단순한 면이 있지만(누굴 바보로 아나) 전반적으로는 뛰어난 게임이다. 내용이 짧은 것이 흠이라면 조금 흠…?

추

## Sanai Wolf

버파계에서 인정받는 지존급의 울프 플레이어이자 20세기 마지막 울프장인(匠人). 3D 대전격투에 초강세를 보이고 있으며 여타 액션, 스포츠에도 탁월한 센스를 보여준다. 5년이라는 세월을 버파에 바친 만큼 사고체계가 3D화 되어있어 2D게임을 꺼리는 경향도 있다.

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션

## 청년 펭귄

플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 집중력이 강해 한번 게임을 잡으면 놓지를 않는다. 그래서 주로 즐기는 게임은 쉽게 진행되고 깊이 있는 스토리의 게임을 선호한다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, RPG

## MIDIST

DDR 의 리뷰를 위해 전용 컨트롤러를 구입하려 하였으나, 국내에서의 비싼 수입가에 미칠 듯이 놀라버린 미디스트. 어쩔 수 없이 일본 현지로 날아가 전용 컨트롤러를 구입하려 하지만 현지에서는 전부 매진. 어쩔 수없이 일본 게임점 앞에서 어줍잖게 플레이하다가 ×망신을 당하고 온 소년. 음악 게임이라면 모든 것을 내던진다.

GO, GO, GO! : '쓰리고' 라고 생각한다

## MINGS

게임이랑 음악이라면 밥 먹는것만큼 좋아한다. 곧 죽어도 비트매니아는 한 손으로 해야한다고 생각하고 있는 인물. 이것저것 만지고 찔러보는 게임은 많지만 결국 꾸준히 즐기는 게임은 몇 가지 안된다. 행동이 아닌 말로 게임을 하는 이론가.

GO, GO, GO! : 리듬액션, RPG

## D. 하우스 오브 데드 2

DC / 세가 / 건슈팅 / 3월 25일



다들 '아케이드판과 똑같다' 라고 생각하고 있는 것 같은데 실은 훨씬 파워업하였다. 운동 부족을 호소하는 비디오 게이머들을 위해 세가에서 이 게임을 통해 대안을 마련하여 준 것. 건을 사용하여 엔딩을 한 번 보고 나면 10kg짜리 아령을 가지고 30분 동안 운동한 것과 똑같은 운동효과를 얻을 수 있다. 고래심줄보다 딱 일곱 배 질긴 트리거도 손가락 근육 강화에는 그만.

똑같다… 너무나도 똑같다. 나오미 = DC 의 위력을 여실히 느낄 수 있는 부분이다. 아케이드 판과 너무 똑같아서 특별한 불만은 없지만 문제는 건에 있다. 개인적으로 디자인이 마음에 안드는 것은 둘째치고 조준이 생각보다 좋지 않다. 연사하기에 힘든 트리거라든지 푸루푸루 팩을 꽂았을 때의 무게라든지 확실히 기대에 미치지 못했다. 차라리 패드로 하는 것이 낫겠다는 소리가 나올 정도. 하지만 게임자체는 완벽 이식이니….

'집에서 연습하고 오락실에서 잘난 척 한다' 이것이 비디오 게임의 궁극적인 목표일 수도 있다고 생각한다. 그러한 점에서 'HOD2'는 참으로 고마운 게임이 아닐 수 없는 것이다. DC로 그다지 피나는 연습을 하지 않았음에도 불구하고 오락실에서는 파트너에게 다음에 적이 나오는 패턴까지 큰소리로 알려줘 가며 플레이할 수 있었다. 덕분에 코가 하늘 끝까지 닿을 듯 올라가 버렸다. 오락실과 집을 하나로…. 그 이상의 세계를 열어주는 게임이 HOD2인 것이다. 게임 자체의 몰입도가 '극'이 아니라는 것이 문제라면 문제일까?

아케이드를 보지 못한 관계로 아케이드판과의 비교가 불가능한 점은 아쉬움. 하지만 확실하게 예기할 수 있는 것은, 아케이드판을 볼 필요도 없이 최강이라는 것. 이제까지 가정용 게임기로 발매된 어떤 건슈팅보다도 뛰어나다는 느낌이다. 개발 발표가 된 버철캅3를 더욱 기대하게 만드는 작품.

## E. 블루 스팅거

DC / 클라이맥스 그래픽스/ 어드벤처/ 3월 25일



약간 과장하자면 헐리우드 블럭버스터 영화에 비견할 만한 게임이라고 하겠다. 스케일의 장대함과 짜임새 있는 스토리는 전례가 없을 정도로 대단. 영글문제나 캐릭터 디자인 같은 가시적인 면에서 많은 문제가 지적되고 있지만 내용중시 플레이어라면 참을 수 있을지도(허나 본인은 참을 수 없었다). 대화가 깔끔한 영어로 진행되니 영어회화 공부하고 싶은 사람에게 도움이 될 것이다….

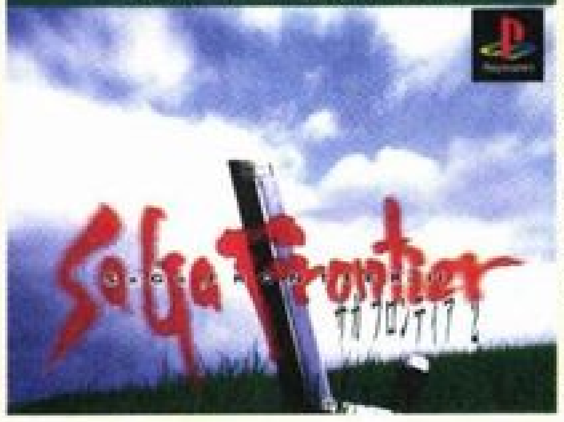
비슷한 종류의 호러 어드벤처물 중에서도 상당한 스케일을 자랑한다. 음악도 그래픽도 분명 DC의 능력을 충분히 활용하고 있다. 그런데…어째서인지 강제 시점. 분명 섬 전체가 모델링되어 있고, 겉으로 보이지 않는 적들의 뼈대, 척추, 내장까지 표현했으면서(소닉처럼) 자유시점이 어째서 불가능한 것인지…. 결국 플레이어는 보여주는 앵글로 밖에는 액션을 즐길 수없어서 익숙해지지 않으면 짜증만 날 뿐이다. 그 외에는 황당하지만 짜임새 있는 시스템과 파워풀한 무기가 눈에 뛴다.

3D 게임을 보면서 가끔 '허걱!' 하고 놀라게 되는 '토막 몸통 접합식' 캐릭터들이 화면을 가득 가득 채워준다(…그런게 좋으냐?). 3D 게임임에도 불구하고 시점이 고정되어 있다는 점에서 다시 한번 '허걱!'. 그나마 시점에 관한 것도 사용자의 편의가 전혀 고려되어 있지 않다는 점에서는 거의 절망 상태에 빠지게 한다. 그런 대로 즐길만한 스토리가 없었다면 무시무시한 악평 속에 잠들어야 했을지도 모르겠다. 좀더 완성도와 자유도를 높였다면… 발매 연기가 더욱 길었을까?

게임성에서는 그다지 뒤떨어지지 않는 작품이지만, 문제는 게임 내적인 시스템. 가장 많은 불만이 나오고 있는 앵글 문제는 너무하다. 이건… 워거의 투시력을 가지고 있는 유저들을 위한 게임이 아닌가 할 정도이니. 또한 캐릭터 디자인도 10년이 지나도록 촌스러움으로 승부하는 연예인 최재X씨를 연상하게 한다.

## F. 사가 프론티어 2

PS / 스퀘어 / RPG / 4월 1일



2D 진화의 끝은 바로 여기. 놀랍기 그지없다. 마을 안을 돌아다니다 보면 '잘 만들어진 파스텔톤의 움직이는 동화책' 을 보고 있다는 착각이 들 정도다. 한 장의 종이 위에 그려 놓은 것처럼 전혀 위화감을 느낄 수 없는 배경과 캐릭터. 2D그래픽을 보고 '아름답다' 라고 느낀 것은 정말 오래간만인 것 같다. 다만 문득문득 로맨싱사가의 냄새를 풍겨 향수에 젖게 하면서도 그 수준의 자유도를 보이지 못했다는 점은 일말의 아쉬움으로 남는다.

환상적인 2D 그래픽, 과거 로맨싱 사가를 생각나게 하는 시스템과 FFT 풍의 캐릭터, 그리고 장대한 스토리. …최고다. 스퀘어. 아직 이런 작품을 만들 수 있는 저력이 있었나?! 이 위화감이라고는 눈곱만치도 찾아볼 수 없는 그래픽을 보라! 전투 신도 어정쩡한 3D배틀과는 전혀 차원이 틀리다. 쉽게 짜여져 있는 인터페이스가 유저를 더욱 즐겁게 해준다. 다만 사가 시리즈치고는 난이도가 쉬운 편에 속한다는 것과 자유도란 측면이 거의 결여되어 있다는 것이 단점이라면 단점.

그래픽이 어쩌고 할 필요도 없이 사가 시리즈는 대작이다. 어떻게 평가하던지 간에 빠져서는 안될 작품이라고 생각한다. 장황함과 거대함을 싫어하는 이들, '툭' 치면 '팍' 오는 느낌만을 중요시하는 게이머라면 사지 않아도 좋다. 이 게임을 하지 않는 플스 유저가 각 동리별로 한, 두 사람 정도 있을 수도 있겠다는 생각이 든다. 그 한, 두 사람을 제외한 모든 동리 사람들은 모두 이 게임을 즐겨야 하고 다음과 같이 외쳐야 한다. '2D게임 만세!'

'2D 그래픽의 극한' 을 보여주는 게임이 아닐까? 얼마 전 발매된 파판8에 실망했던 유저들이라면 즐겨 볼 만한 작품. 파판8과는 다른 스퀘어 게임의 또 다른 맛을 즐길 수 있다. 개인적으로는 이즈 인터널 섹션이나 사이버 오그 같은 게임을 스퀘어 게임이라고 생각하지 않고 있기에…

## G. 데빌 서머너 소울 해커즈

PS / 아틀라스 / RPG / 4월 8일



재밌게 플레이하지 않으면 연을 끊겠다는 천모씨의 권유(?)에 혼신의 힘을 다해 재미를 붙여보려 노력했건만 결국 그와의 관계를 마무리 짓는 쪽으로 입장을 정리했다. 솔직히 너무 부담스럽다. 제법 잘 짜여진 구성에 고개를 끄덕이다가도 갑자기 모니터를 향해 패드를 집어던지고 밖으로 뛰쳐나가고 싶어질 정도로 게임에 융화되기가 힘들다. 정말 좋아하는 사람만 좋아할 만한 게임.

SS에서 이미 수많은 팬을 확보한 명작이다. 캐릭터 디자인, 세계관, 전투 시스템 등 어느 것 하나 본인의 마음을 사로잡지 않는 것이 없다. 하는 사람만 한다는 오명을 씻기 위해 PS로도 이식된 것 같지만 후훗, 전혀 달라지지 않았다. PS라고 해서 동영상이 특별히 깨끗해지지도 않았고 난이도도 그럭저럭. 그야말로 원작의 이미지를 조금도 손상시키지 않은 수작이다. 아직 여신전생 시리즈를 접해보지 않은 유저가 있다면 반드시 해보길 바란다.

아쉽게도 새턴용을 구입하지 못했던 관계로 플레이를 보류 중에 있었다. PS판의 등장과 더불어 손에 넣었지만 아직 긴 플레이 시간을 가지고 있지는 못하다(양심선언입니다). 그러나 말할 수 있는 것. 이것은 여신전생의 이름을 달고 태어난 게임이라는 것이다. 벽에 부딪힐 수 있는 게임. 그리고 계속해서 원가를 얻기 위해 고민하는 게임. 고민과 분석이 없이는 진행할 수 없는 게임. 접하기 어려운 게임임에는 틀림없으나 한번 빠지면 시리즈 전체를 만져보지 않고는 괴로워질 뿐.

일단 개인적인 취향이 들어간 결과임을 밝힌다. 세계관 자체가 그다지 기분 좋은 세계관이 아니라서 원래 좀 가리던 게임 시리즈. 게임 자체의 훌륭함은 부정하지 않지만, 세계관에 있어서는 마음에 들지 않는 면이 많다. 악마를 사랑하는 그대에게라면 강추겠지만…



## 주변기기는 게임생활을 바꾼다

'주변기기'라는 것은 말 그대로 게임을 플레이함에 있어 보조적인 역할을 수행하는 것들을 말한다. 이 중에는 확실하게 게임 생활에 도움을 주는 장비가 있는가 하면, 겉보기에는 그럴듯하지만 전혀 도움이 안 되는 것들도 있다. 물론 유익한 장비인가 아닌가는 게이머의 성향과 취향에 따라 크게 좌우되는 문제가 아닐까 싶다. 이 글에서는 선택여부에 따라 보물이 되기도 하고 애물단지가 되기도 하는 '게임기의 보조자들'을 소개해 보고자 한다.

# 주변기기라는 이름을 가지고…
# 게임기를 빛내

## PS용 주변기기

**PS는 하드웨어 자체의 인기를 대변하듯 주변기기 시장에서도 수와 종류에서 우위를 점하고 있다. 소니의 공인을 받은 공인 주변기기가 다양한 것은 물론, 아시아 동남부 지역을 중심으로 제작된 돌연변이 주변기기, 용도를 알 수 없는 기상천외한 주변기기 등 수많은 품목들이 시중에 유통되고 있다.**

## 공인 주변기기

### 아날로그 패드



대표 대응 게임 : 토발 2, 공각기동대
첫인상 ⇒ 현재 : 오! 떨린다 ⇒ 어디다 뒀더라?
구입 희망자에게… : 듀얼 쇼크를 사도록….

듀얼 쇼크의 시험 작품이라고 할 수 있는 진동 대응 아날로그 컨트롤러. 진동 장치가 하나였기 때문에 듀얼 쇼크처럼 다양한 연출이 어려웠다. 아날로그 스틱부분에 오목한 홈을 만들어 조작을 좋게 하려고 했지만 곧잘 손가락이 미끄러지는 현상이 발생한다. 크기가 일반 컨트롤러보다 다소 컸던 점이 일반 컨트롤러를 사용하던 이들에게 다소의 위화감을 주기도 했다. 현재는 듀얼 쇼크에 밀려 존재의 이유가 사라져 버린 상태.



듀얼쇼크와는 다르게 세가지로 모드가 전환되는 방식

### 네지콘



대표 대응 게임 : 월드 스타디움, 릿지 시리즈
첫인상 ⇒ 현재 : 운동기구? - 모바일 우훈저언사!
구입 희망자에게… : 남코 게임을 느끼기 위해서는!

또한 스포츠 게임 '월드 스타디움 2'에서의 섬세한 조작감도 듀얼 쇼크의 아날로그 조작과는 또 다른 매력을 보여 준다. 다소 비싼 가격 때문에 일반화되지 못하는 것이 아쉬울 뿐….



버튼도 아날로그 입력 방식을 채택



비틀기에 의한 부드러운 코너링은 아는 사람만 안다

남코 게임을 즐기는 이는 많지만 네지콘을 통해 남코 게임을 경험해 본 이들은 그렇게 많지 않을 듯하다. '비틀기'라는 새로운 입력 방식은 레이싱 게임에서 발군의 위력을 자랑한다. 기본 컨트롤러만 사용해온 사람들은 익숙해지는 데에 꽤 많은 시간을 들여야 하지만, 일단 손에 익고 나면 손에서 놓고 싶지 않을 정도의 탁월한 조작감을 보여준다.

## 아날로그 스틱



대표 대응 게임 : 비행 시뮬레이션
첫인상 ⇒ 현재 : 뭔가 있어 보인다 ⇒ 너무도 거대해서 처치곤란
구입 희망자에게… : 요즘은 듀얼로 충분하지요.

비행 시뮬레이션 등에 응용하려고 발매한 듯한 인상을 주는 컨트롤러. 실제로 사용했을 때의 느낌은 거대한 크기만큼 대단하지 않다는 것이 일반적인 의견이다. 현재까지도 이 컨트롤러에 대응되는 게임은 수종이 발매되고 있지만, 그 조작감과 만족도에 있어서는 의구심을 가지게 한다. 구입 후 얼마간은 억지로라도 사용해 보려고 노력하지만 이내 포기하고, 어디다 (처박아)두어야 할지 고민을 하게 한다. 어딘가에 넣어두려 노력해도 한 부분이 불쑥 밖으로 튀어나와 늘 눈에 띄게 될 정도로 거대하다. 늘 눈에 들어오는 거대한 아날로그 스틱 덩어리를 보면서 순간의 구매욕을 이기지 못한 자신의 어리석음에 긴 밤을 한 숨으로 지새우게 된다.

# 려 태어났다

'게임기의 성공 여부는 주변기기의 종류와 개수로 판가름할 수 있다'. 100 퍼센트 딱 들어맞는 것은 아닐지라도 어느 정도 고개를 끄덕이게 하는 말이다. 이미 하드웨어를 가지고 있는 이들을 공략의 대상으로 삼는 주변기기 시장은 가장 폭넓게 보급되어 있는 하드웨어 쪽으로 그들의 주된 '공격 목표'를 설정하는 것이 일반적이다. 따라서 많은 주변기기가 발매된 게임기라면 평균 이상으로 성공한 게임기라고 판단해도 좋을 듯. 사용여부에 따라서 게임기에 또 다른 의미를 부여하기도 하는 주변기기의 세계를 둘러본다.

## 전차로 GO! 전용 컨트롤러




대표 대응 게임 : 전차로GO!
첫인상 ⇒ 현재: 전차로 고!⇒비싸고 멋진 장식품
구입 희망자에게…: 필수라고 하기엔 무리가 있는 컨트롤러. 골수 팬이 아니면 참아보자.

실제 전차(우리말로는 전철)의 조종석의 일부를 따왔다는 컨트롤러 마스콘. 일본의 철도 매니아 및 전차로 GO! 매니아들에게는 무척 소중한 아이템의 하나라고 한다. 국내에서는 게임이 폭발적인 인기를 끌지도 못했고, 가격도 만만치 않아 모두들 바라보는 것으로만 그친 비운의 컨트롤러이기도 하다. 가속, 감속장치의 상태를 일일이 화면 속에서 확인하지 않고 손으로 느끼며 게임을 할 수 있다는 점이, 게임을 좀더 여유롭게 즐기도록 해준다. 다른 게임에서 활용할 수 있는 빈도가 극히 적다는 점도 구입에 망설임을 주는 요소가 된다. 역시 매니아 취향?



컨트롤러 중앙부에는 회중시계를 놓아두는 홈이 있다. 장기 운행용 겸받침으로 사용하는 지혜를 발휘하는 이도…



최근 발매된 2용 전용콘은 가속 · 감속장치가 하나로 묶였다

## 원핸드 패드



대표 대응 게임 : 재빠른 입력이 필요 없는 게임류
첫인상⇒현재: 의외로 편리할 수도… ⇒ 누군가에게는 편리할 수도
구입 희망자에게… : 어렵게 돈을 버시는 부모님을 생각하자.

연애 시뮬 등 양손으로 컨트롤러를 들고 있기 피곤한 게임을 위해 설계되었다고 한다. 하지만 일단 구입 후에 어느 게임에 써야 할지 몰라서 더더욱 피곤해지게 만들곤 한다. 최근 아스키는 새턴용 더비스타리온의 발매와 더불어 같은 디자인의 새턴용 컨트롤러를 발매하는 엽기행각을 벌였다. 기존 컨트롤러도 바닥에 내려놓으면 한 손으로 조작이 가능하다는 점을 기억하길 바란다.



스틱은 한 발로도 가능하다

## V-PICK



대표 대응 게임 : 퀘스트 포 페임, 스톨른 송
첫인상⇒현재 : 정품구입의 이유 ⇒ 정품자랑용
구입 희망자에게… : 연주를 즐기는, 아니면 그 기분을 느끼고 싶은 이들에겐 만족 아이템.

주변기기라기보다는 동봉 하드웨어라고 하는 표현이 어울리는 입력장치. 여타 전용컨트롤러보다도 응용도가 훨씬 떨어지는 것이 V-PICK의 특징이다. 단품으로 구입할 수는 없으나 동봉 소프트를 구입했을 시의 만족도가 상당히 높다. 손쉬운 조작(흔들기나 때리기) 만으로 프로급 연주를 만들어 보는 재미는 손에 직접 쥐어 보지 않은 이들은 이해하기 힘들 정도. 대응 소프트가 두 개 뿐이라는 점이 다소 아쉽다. 저렴한 가격으로 단품 발매를 해보는 것도 음악 시뮬레이션 게임의 다양화에 기여를 할 듯이 보인다. 만약 '기타 프리크스'가 PS에 이식된다면 거대한 전용컨트롤러를 발매하기보다는 V-PICK의 대응도 고려해 볼 수 있지 않을까?



기타 프리크스가 이식되면, 이런 컨트롤 시스템은 어떨까?

## 바이오 해저드 전용 컨트롤러



대표 대응 게임 : 바이오 해저드
첫인상⇒현재 : A 랭크를 노린다 ⇒그때는 좋았지
구입 희망자에게 : 바이오 해저드⋯ 재미있죠⋯

바이오 해저드를 '확실히' 즐기기 위해 기존의 컨트롤러를 상당부분 변형시킨 전용 컨트롤러. 바이오 뿐만 아니라 아류작들도 상당히 탁월한 조작감으로 조작할 수 있다. PS의 기본컨트롤러는 방향키 유닛이 상하좌우 한 덩어리로 설계되어 있기 때문에 원치 않는 대각선 입력(일명 커맨드 삑사리)이 빈번하게 발생하곤 하는데, 이 전용컨트롤러의 경우 상하와 좌우가 각각 별개의 부품으로 설계되어 있기 때문에, 레온이 벽에 몸을 문질러대며 달리는 현상을 최소화시킬 수 있다. 단점이라면 진동 기능이 빠져 있다는 점. 때문에 듀얼 쇼크 버전은 무용지물이다.



실제 총의 한 면을 따온 듯한 컨트롤러의 오른쪽이 매력 포인트



방향버튼 설계가 특이하다

## 팝픈 뮤직 전용 컨트롤러



대표 대응 게임 : 팝픈 뮤직
첫인상: 많은 버튼 ⇒ 역시 혼자서는 무리
구입 희망자에게⋯ : 잘해보시길⋯.

아케이드용 팝픈 뮤직의 컨트롤러를 그대로 축소시킨 디자인. 다소 가볍기는 하지만 버튼의 터치감도 상당히 만족스러우며, 여럿이서 같이 즐길 때의 재미 또한 상당하다. 문제는 국내에서 구하기가 힘들고, 여타 게임에는 접목시키기 어렵다는 점. 같은 코나미 사의 게임 비트매니아에 응용해 보면 또 다른 재미를 느낄 수 있다는 점이 특징적인 사항이다(버튼 설정이 다소 힘들지만⋯). 반대로 게임 설정을 5버튼 모드로 하고 비트매니아 전용 컨트롤러를 사용해서 플레이해보는 것도 컨트롤러의 사용빈도를 높일 수 있는 한 가지 팁이다.




비트매니아 컨트롤러로 팝픈 뮤직을 플레이해 보자. 이 경우에는 '혼자서도 잘해요'다

# 돌연변이 주변기기

돌연변이 주변기기는 공인 주변기기와 거의 동등한 성능과 기능에 각종 부가사항을 덧붙인 것들이 일반적이다. 상대적인 저가격과 다기능으로 게이머에게 어필하고 있는 돌연변이류의 주변기기를 살펴보자.

## 거의 정품 컨트롤러




대표 대응 게임 : 모든 게임
첫인상⇒현재 : 뭐 이 정도면⇒무감각, 혹은 정품 갈망
구입 희망자에게⋯ : 자신이 원해서 구입하려 한다면 모르겠지만, 모르고 구입하는 일이 없도록.

정품보다 저렴한 가격에 정품 컨트롤러와 거의 같은 디자인을 하고 있는 거의 정품 컨트롤러. 추가 컨트롤러를 원하는데 주머니 사정이 여의치 않다면 한번 구입을 고려해 볼만하다. 가격은 정품 컨트롤러로 지불하고 집에 가지고 돌아오는 것은 '거의 정품 컨트롤러'가 되는 일이 없도록 주의하자. 정품을 한번도 본적이 없는 사람은 구별이 힘들게 만들어져 있으니 주의하자.




버튼의 인쇄가 약간 조잡하고 제품 표면의 질감이 '진짜'와는 다소 차이가 있다

## 비트매니아 컨트롤러 DJ MAN

국내에서 구입할 수 있는 비트매니아 전용 컨트롤러는 세가지가 있다. 가장 먼저 나온 아스키의 것은 조작감에 있어 그다지 좋은 평가를 얻지 못했고, 코나미에서 나온 것은 아케이드와 상당히 흡사한 버튼 터치를 제공했지만 가격이 비싸다는 단점을 가지고 있다. 비트매니아 전용컨트롤러가 갖고 싶지만 경제적인 문제가 가로 놓여 있을 경우에는 다소 저렴한 아류계를 선택해 보는 것도 한가지 방법이다. 진동 기능이 부가되어 있다는 점은 또 다른 매력이 될 것이다. 하지만 진동 기능을 이용하기 위해서는 마치 SF영화에서나 나올 듯한 묘한 행색(여기저기 전선이 휘감긴)으로 변해야 한다는 것도 고려해 두자.




대표 대응 게임 : 비트매니아
첫인상 ⇒ 현재 : 다소 조악 ⇒ 정품에는 없는 매력도
구입 희망자에게⋯ : 전용콘이 너무나 필요하다면 이쪽도 한번 고려를?

# 비공인류

## 패드 성능 향상 도구



대표 대응 게임: 모든 게임
첫인상 ⇒ 현재: 의외로 편리할 수도 ⇒ 아…! 도대체!
구입 희망자에게… : ……정 원한다면

PS의 방향키는 입력에 있어 다소 심각한 불편함을 주는 것이 사실이다. PS 패드 위에 이 부착도구를 달아서 입력시의 피로감과 불편을 없애자는 것이 이 액세서리 탄생의 배경이라 여겨진다. 위쪽 부분은 착탈식으로 되어 있어 원하는 부품을 바꿔 끼우는 것으로 N64의 아날로그 스틱처럼, 혹은 조이스틱처럼 사용해 볼 수 있게 한다. 입력시의 피로도와 입력 정확도가 ±0.001%정도 개선된다. 게다가 현재의 기본 컨트롤러인 듀얼 쇼크에는 부착시키지도 못한다는 단점을 가지고 있기도 하다. 왠지 편리해 보일 듯 하면서도 거의 도움을 못 주는 액세서리. 문득 '호박에 줄 긋는다고…'라는 말을 떠올린다.





추가장치를 고무로 연결시키는 방식 좋은 듯 나쁜 듯 혼란만이 가중된다

## 럼블팩



대표 대응 게임 : 진동대응 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 오! 강한 진동! ⇒ 게임보다 진동의 응용에 고심
구입 희망자에게… : 떨리고 싶다면

컨트롤러를 접속부에 진동 키트를 먼저 접속하고 그 위에 다시 컨트롤러를 접속시키면, 팔지 형태로 되어 있는 두 개의 진동장치가 작동한다. 다소 조잡해 보이는 디자인과 치렁치렁 매달려 있는 케이블은 거슬리는 감이 없지 않으나, 진동이 불가능한 주변기기류에서 진동을 느끼고 싶은 경우에는 최적의 아이템이다. 예를 들어 앞서 말한 네지콘이나 바이오 해저드 컨트롤러에 응용하면 예상 밖의 만족을 얻을 수가 있다. 단 진동을 느낄 수 있는 것은 진동지원 게임뿐이라는 점은 알아두자. 아무 게임이나 진동을 만들어주는 장치가 아니라는 점을 명심하자. 몸으로 전해오는 진동의 강도는 손에 쥔 컨트롤러의 그것보다 훨씬 강하다.



응용편

## 진동 조끼



대표 대응 게임 : 진동대응 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 옷이군 ⇒ 진동장치군
구입 희망자에게… : 주변기기 수집가에게는 추천. 아닌 사람에게는…

앞서 말한 럼블팩으로도 충분한 진동을 얻지 못했다면, 이번엔 온몸에 도전해 보자. 조끼 형태로 디자인된 이 진동장치는 조끼 여기저기 붙어 있는 주머니에 강한 진동장치가 들어 있다. 럼블팩과 같은 형태로 접속을 한 뒤 진동 지원 게임을 플레이하면… 전신 마사지의 세계가 펼쳐진다. 마치 폭탄을 온몸에 감고 있는 「용형호제」의 성룡을 연상케 하는 주변기기.



○각 주머니에 진동장치가…아! 주머니는 그대의 넓은 가슴과 등판을 흔들어 준다



○진동의 세기를 조절하는 컨트롤 유닛도 들어 있다

## 패드 연장선



연장선은 각 기종별로 존재한다. 사진은 N64용 연장선의 접속부

컨트롤러 케이블의 길이가 기본 2m가 되기 이전에 PS의 컨트롤러는 무척 짧았다. 화려한 액션을 위해 컨트롤러를 마구 휘두르다 보면 본체가 땅바닥에 내리 꽂히는 뼈아픈 상황을 경험할 때도 있었다. 연장선은 기본 컨트롤러의 길이가 모자란 이들을 위해 마련된 장치로 생각 외로 다양한 응용을 할 수 있다. 예를 들어 V-PICK에 연결하면 온 방안을 휘젓고 다니면서 라이브 스테이지를 실감할 수 있고 여러 개를 연결해서 옆 방, 혹은 화장실에서 화면을 안 보며 게임을 해 볼 수도 있다.



대표 대응 게임 : 모든 게임
첫인상⇒현재 : 길다⇒너무 긴 건가
구입 희망자에게… : 2m로 모자라십니까?

### PS 액션 리플레이



대표 대응 게임 : 모든 PS 소프트
첫인상⇒현재: 사긴 샀다만… ⇒ 이거 없이는 아무 게임도!
구입 희망자에게… : 또 안 개 사려고?

게임의 밸런스를 유저 맘대로 조절할 수 있게 하는 장치. 굳이 말하지 않아도 될 정도로 일반화되어 가고 있는 주변기기이다. 최근 PS의 소프트에 '락 코드'가 부착되기 시작하면서 더욱 그 가치를 높여 가고 있다. 초기 제품은 단순히 게임 개조와 메모리 카드 관리 기능에 머물렀지만, 꾸준한 버전업으로 최근에는 동영상, 음악 재생 등 다양한 기능 추가되었다. 또 컴링크와 연동시켜 간이 개발툴로 사용하는 등, 활용의 폭이 점점 넓어져 가고 있는 주변기기. 때로는 이 액플은 정품 주변기기가 아닌가 하고 생각할 정도로 게이머들 속 깊숙이 자리잡고 있는 주변기기이기도 하다. 액플 없이는 아무 게임도 못하는 다수의 액플 중독자들을 만들어 낸 금단의 기계.

# SS용 주변기기

**SS용 주변기기는 아류계나 비공인계 시장에서 PS 만큼의 활기를 띄고 있지 못하다. 하드웨어의 상대적인 열세도 거기에 작용을 하겠지만 정품류 컨트롤러의 불편함을 기반으로 발전하는 것이 개조형 주변기기 시장이므로, 새턴의 공인 주변기기들의 만족도는 PS에 비해 높다는 해석도 가능할 듯 싶다. 진동 기능 컨트롤러가 없었다는 점 또한 새턴 주변기기의 아쉬움이 아닐까 싶다. 대부분의 새턴 주변기기 역시 정품과 더불어 염가판의 동남아 버전이 존재하고 있다.**

### 무선 컨트롤러



대표 대응 게임 : 모든 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 이거 제대로 작동할까? ⇒ 배터리 수명이 다했군(교체할 생각은 없음)
구입 희망자에게… : 요즘 새턴은 잘 돌아가나요?

적외선을 이용한 무선 컨트롤러. 획기적이라고 생각할 수도 있지만 솔직히 SS에서는 그다지 효용가치가 없다. 일단 SS 패드 자체의 선이 길기 때문에 그다지 불편을 느끼지 못했고, 만일 그 이상의 거리에서 게임을 한다면 화면이 잘 안 보여서 게임에 지장을 준다. 살 사람은 세 부류. 애초부터 선이 싫은 사람과 50인치 이상의 대형 TV를 가진 사람(이 경우 방은 18평 이상, 교정시력 2.0 이상), 패드 선에 걸려서 게임기를 자주 떨어뜨리는 사람은 구입을 고려해 보자. 조작감은 확실해서 오작동률은 거의 없다.

### 스틱류



대표 대응 게임 : 격투 게임류
첫인상 ⇒ 현재 : 당연히 나와야만 하는 물건! ⇒ 다른 스틱은 조작감이 좋았을까?
구입 희망자에게… : 종류는 많지만 하나만 선택합니다

2D 대전 게임이 많아서일까? 아니면 VF때문일까? 상당히 많은 종류가 나와 있다. 조작감은 써본 사람마다 틀려서 딱 집어 말할 수는 없지만 후반부에 나온 파이팅 스틱이 가장 무난할 것 같다. VF 전용 스틱이 있지만 4버튼 짜리를 사느니…. 캡콤이 내놓은 것도 상당한 조작감을 발휘한다. 다만 디자인과 색상이 좀 촌스럽다는 것 뿐. 오락실 스틱은 오동작시 주인아저씨가 100원 동전을 돌려주지만, 이쪽은 아니다.

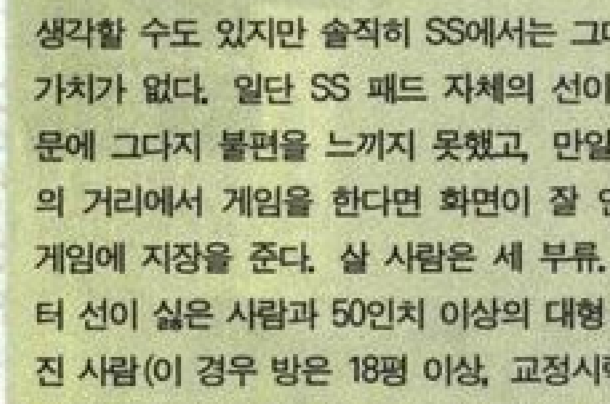
### 램 카트리지




대표 대응 게임 : 캡콤 2D 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 비싸다 ⇒ 비싼 값을 한다
구입 희망자에게… : 대응 게임을 하려면 당연히! 다른 주변기기 살 돈 아껴서 반드시.

'KOF'나 '뱀파이어 세이버' 등 대부분은 2D 대전 격투 게임에 대응된다. 4M 램팩의 위력은 현재로서는 거의 천하무적이다. SS가 2D에 강하다는 소리를 만들어낸 또 하나의 장본인. 대응 게임이 있다면 당연히 사야한다(게임을 하고 싶다면). 문제는 2가지. 첫째 대응 게임 이외에는 효과를 볼 수 없다. 로딩이 조금 빨라진다고 하지만 전혀 느끼지 못할 정도. 둘째, SS의 슬롯 인식률 때문에 한번 게임을 하려면 몇 번씩이나 탈착을 반복해야 한다. 접속에 성공하면 그 만족감을 안고 게임을 뒤로 한 채 잠이 든다.

### 디스크 드라이브



대표 대응 게임 : 데이터를 저장하는 모든 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 오호~! 오호~! ⇒ 에휴~! 에휴~!
구입 희망자에게… : 아껴야 잘 살죠.

키보드도 있으니 당연히 나와야하는 것인가? PC용 플로피 드라이브와 다를 바 없을 텐데, 고급스럽지 못함이 하늘을 찌른다. 상당한 소음에 속도도 느리다. 플로피 디스크에는 상당한 양의 데이터가 들어가므로 파워 메모리 대용으로도 사용할 수 있다. 하지만 굳이 데이터를 디스크에 담아야 하는 걸까? 네트워크를 이용한다면 갖가지 정보를 다운 받을 수도 있겠지만 국내에서는 이룰 수 없는 꿈인 것을. 살 것인가? 다시 한번 생각해보자. 그래도 사겠다면 일본으로 이민 갈 것을 권장하는 바이다. 가장 궁금한 것은 관련 서비스가 현재도 제공되고 있는가 하는 것이다.

## 키보드



대표 대응 게임 : 새턴용 워드 프로세서
첫인상 ⇒ 현재 : 종합 멀티미디어 기기 새턴의 미래가! ⇒ DC는 혹시 몰라…
구입 희망자에게… : 진짜로?

네트워크와 세가에서 내놓은 몇몇의 소프트에서만 써 먹어볼 수 있다. 정말이지 어째서 이런 것을 내놓은 것인지 알 수는 없지만 네트워크 안에서는 그나마 유용하게 쓰이긴 한다. 조작감은 아주 '꽝'이라서 PC의 것과 비교할 때 너무나도 가벼운 느낌이 든다. 자판을 두드릴 때마다 힘조절을 하지 않으면 중복입력이 될 정도로 자극에 너무 약하다. 어차피 국내에서는 세가가 제공하는 네트워크를 즐기지 못하니…. 더구나 자판도 일본어로 되어 있어서…. 정 뭣하면 베이직 프로그램이라도 짜 보시길….

## AI 커맨더




대표 대응 게임 : 복잡 커맨드 격투 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 한 기능 하겠는데! ⇒ 한 기능 정도만 하는군
구입 희망자에게… : 손과 머리는 쓰지 않으면 녹슬 뿐이다. 자제하자

격투 게임 등에서 자주 쓰이는 커맨드를 등록시켜 '한발에 순옥살! 한발에 추창!'을 외치며 발매된 컨트롤러. 그러나 간단하지 않은 설정 방식과 기술 입력 타이밍의 딜레이 등이 단점으로 작용, '복잡 커맨드 없는 세상'이라는 파라다이스는 이상(理想)에 그치고 말았다. 버튼의 터치감이 다소 특이한(안 좋은 쪽으로) 점과 컨트롤러 중앙의 액정창이 쉽게 파손되는 점은 대단한 단점으로 작용한다.

## 파워 메모리



대표 대응 게임 : 데이터 보존이 필요한 모든 게임
첫인상 ⇒ 현재 : 아항! 이런 거 ⇒ 대용량! 이것이야말로 진정한 데이터 뱅크 시스템!
구입 희망자에게… : 2~3개만 있으면 평생 할 새턴 게임 데이터가 들어간다. 필수 아이템.

SS 유저라면 당연히 사야한다. 본체의 용량만으로 버텨보겠다면 그것도 좋겠지만…. 두 번이나 얘기하게 되니 정말 지겹지만 이 쪽도 슬롯이 문제다. 슬롯에 헐겁게 끼워지면 중복 데이터나 바이러스성 데이터가 대량발생하고 충격과 열에 매우 민감해서, 함부로 다루거나 SS에 꼽은 채로 게임을 하면 데이터가 지워질 가능성이 50%를 넘는다 해도 과언이 아니다. 웬만하면 데이터를 옮길 때에만 꼽아두고 쓰는 것이 좋다. 하지만 뭐 대용량이라는 점에서 이상의 단점들이 상당히 커버되는 것은 부정할 수 없다.

# 기타

## 친구(여성 타입)



용도 : 게임을 함께, 다른 모든 것도 함께
주 사용층: 남자(드물게 여자)

게임을 하는데 있어 가장 즐거움을 줄 수 있는 아이템이 바로 이것이다. 액플이 게임의 숨겨진 재미를 찾아주는 효과가 있다면, 이쪽은 아무리 재미없는 게임이라도 즐겁게 즐길 수 있게 해준다는 특별 효과를 지닌다. 뭐니뭐니 해도 게임 이외에도 여러가지 효능을 발휘하는 것이 가장 큰 장점. 단점이라면 너무 빈번히 게임에 접하게 하면, 주체인 남자 친구 본인보다도 게임 쪽에 빠져 이쪽은 쳐다봐 주지도 않는다는 점. 대다수의 게이머에게 있어 엄청나게 드문 아이템인데, 이유는 두 가지이다. 하나는 무수한 미소녀물을 통해 눈이 업그레이드되어 웬만한 여인이 눈에 차지 않는 경우. 나머지 한가지 이유는 '어쩌다 보니까'.

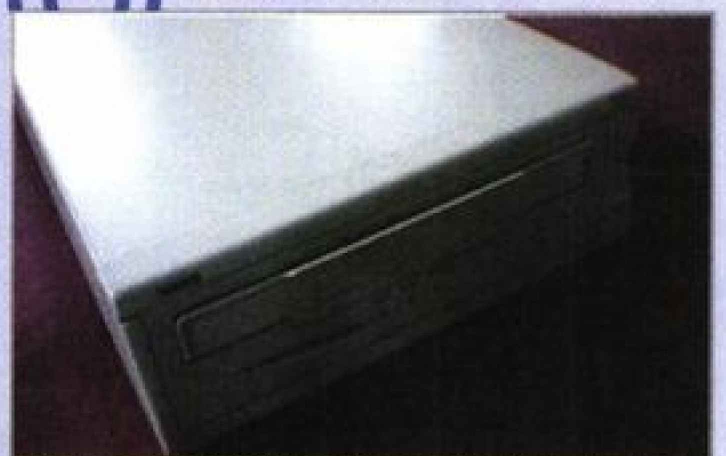
## 친구(남성 타입)



용도 : 게임을 함께, 음주가무도 더불어
주 사용층 : 남자(드물게 여자)

여자 친구와는 달리, 격없는 게임 자리를 만들 수 있다는 것이 장점이다. 여자 친구의 경우 적절한 의상과 방의 청결이 선결과제가 되기도 하는데 남자의 경우는 불필요한 겉치레에 신경쓰는 시간이 줄어들기 때문에 편리. 신작 게임과 화려한 게임에 감탄사를 연발하기도 하여 게임기 주인의 자만심을 높이는데도 빈번히 기여한다. 게임을 같이 할 수 있는 친구를 두고 있다는 것은 컨트롤러를 하나 더 사야만 하는 불편함과 경제적 손해 이상의 값어치가 있다.

## CD-R



용도 : 원본과 거의 똑같은 또 하나의 소프트를 만들어 낸다
주사용층 : 그것을 개인의 이득으로 취하려는 자

백업과 카피 문화가 상당히 급속도로 발전하고 있는 탓에 예전에는 고가의 컴퓨터 장비로 여겨지던 것이, 최근에는 주변기기에 가까울 정도로 우리에게 친숙해지고 있다. CD-R이라 불리우는 이 여인은 금빛 CD의 어머니로 원본을 잠시 품은 뒤 금빛의 자식들을 낳고 낳고 또 낳는다. CD 게임기 보급 확장에 지대한 공을 세운 공로자이기도 하다. 요즘은 검, 경찰에 출입할 수 있게 해주는 아이템이 되기도 한다.




이것이 금색 CD의 탄생 순간. 아아~ 어머니!




# 5월 5일 어린이날 기념 선물 BIG 축제!! 당첨자 발표





「파이널 판타지 VIII」 아트 퍼즐 500–1명

문승원/ 서울시 강서구 방화 2동 서울빌라 A동 202호



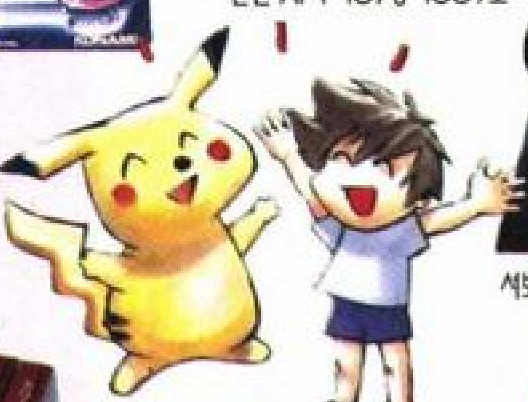
SS용「신비의 엘하자드」–2명

김호정/ 서울시 송파구 문정 1동 문정 주공 APT 15동 206호
신승봉/ 부산시 사상구 주례3동 무지개 APT 105동 1302호



비트 매니아(휴대용 게임기)– 1명

전성수/ 경기도 광명시 광명 4동 한진 APT 107동 1009호





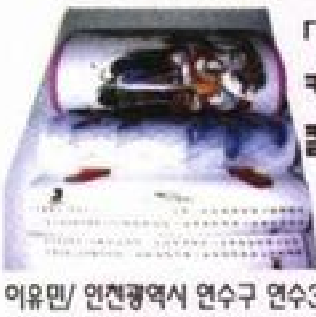
「메탈기어 솔리드」 99년 캘린더–1명

서보영/ 대구시 중구 서문로 1가 55-1



드림캐스트 비디오 카탈로그–3명

임현주/ 서울시 양천구 신월 6동 564-14 신한 연립 3동 102호
이정호/ 서울시 용산구 청파 3가 24-30
성 은/ 부산시 해운대구 중 2동 주공APT 33동 402호



「네오지오 전 캐릭터」 99년 캘린더–1명

이유민/ 인천광역시 연수구 연수3동 세경APT 101동 208호



드러누워 있는 도라에몽 저금통– 1명

김민수/ 경남 진주시 칠암동 121-8번지



「센무」테마 싱글 CD–3명

김영재/ 서울시 강동구 길 2동 신동아 APT 1동 1001호 160번지
박도연/ 부산시 서구 괴정 3동 삼경맨션 602호
홍승근/ 서울시 서대문구 남가좌 2동 363-9 태경맨션 402호



변신 피카츄–1명

이창희/ 경기도 성남시 분당구 매송동 이름마을 삼호 APT 401동 203호



SS용「알버트 오딧세이」–2명

조두진/ 대구시 달서구 진천동 117-5번지
장현수/ 대전시 동구 천동 69-3번지



드림캐스트 로고 깡통 저금통 –1명

임두근/ 경기도 부천시 오정구 오정동 삼두 APT 8동 305호

GB포켓 전용 통신 케이블 대용 주머니(피카츄버전) –1명



백운기/ 강원도 원주시 학성 2동 186-5번지 3/4

포켓 몬스터 Petit Mail – 1명



인종휘/ 경기도 수원시 팔달구 우만동 68-10



「초코보의 이상한 던전2」 노트 2권–1명

장기덕/ 인천시 남구 문학동 70블럭 4-1로트 경인그린빌라 마동 403호



「포켓 몬스터」 트레이닝 카드 2종 – 1명

이세현/ 서울시 노원구 공릉 1동 504-6 삼성연립 C동 202호 11/6



「가면 라이더」 키홀더 2개–1명

정요한/ 대구시 북구 매천 1동 60번지



공략본「영원한 전설 울티마VII」+ 게임 CD–5명

서태지/ 대구시 수성구 만촌 3동 863-21번지
김대성/ 충남 천안시 부대동 126번지 1/2
이 율/ 서울시 서대문구 홍제 4동 211번지 영풍가든 1층
서재현/ 충북 청주시 흥덕구 사창동 187-11번지 8/1
유지훈/ 경남 통영시 정량동 삼익 APT 1동 903호



SS전용 파이팅 스틱–1명

김승균/ 충남 천안시 구성동 382-7번지



「모빌 슈츠 건담」 미니 피규어콜렉션 2–2명

김진욱/ 전남시 광양읍 덕례리 1755-1 대림 APT 106동 1602호
한영희/ 충남 아산시 풍기동 152번지 10호 3통 비둘기 빌라 501호




### 당첨자 안내

「어린이날 기념 선물 축제」에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 5월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 가지고 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

문의 전화: 02) 3142-6845 구규리를 찾으세요!

# X-file



[I am PS Man]

# 차세대 플레이 스테이션에 대한 또 다른 생각

차세대 플레이 스테이션(이하 플스)이 발표된 지 벌써 2달 가까이 지났다. 그 이후로는 별다른 정보가 공개되지 않았지만 그동안에 차세대 플스에 대한 여러 가지 예상과 소문 등이 끊이지 않았다. 이번 달에는 그 중에서 기자가 곰곰이 생각해 본 두 가지의 문제(?)를 한 번 이야기해보기로 하겠다.

차세대 플스가 기존 플스와의 호환성을 유지하여 플스용 소프트를 실행시킬 수 있다는 것은 이미 잘 알려진 사실이다. 그렇다면 여기서 소프트가 아닌 패드나 메모리 카드와 같은 주변기기와의 호환성은 어떻게 될 것인가가 사뭇 궁금해진다. 차세대 플스가 플스용 소프트를 실행시킬 수 있다는 사실은 소프트와 아주 밀접한 관계를 맺고 있는 주변기기도 그대로 사용할 수 있다는 의미로 해석할 수 있지 않을까? 게다가 포켓 스테이션처럼 발매된 지 얼마 되지도 않은 주변기기를 차세대 플스에서 사용할 수 없다면 그것은 바로 SCEI가 자사의 제품을 그냥 사장시켜 버리겠다는 의미로 밖에 생각할 수 없을 것이다(혹시 차세대 플스용을 위한 포켓 스테이션 2를 발매하는 것은 아닐까?). 어쨌든 플스용 주변기기를 차세대 플스에서도 그대로 사용할 수 있으면 좋겠다는 생각이 든다.

지난 달 플스 기획에서도 언급한 것처럼 기존 플스 개발사 중에는 차세대 플스의 등장으로 인해서 고민에 싸일 개발사가 상당히 많을 것이라고 생각한다. 자신들이 축적한 개발 노하우를 바탕으로 차세대 플스의 능력을 제대로 소화해 낸다면 별 문제가 없겠지만 만일 그렇지 못한다면 차세대 플스의 개발사로 자리매김을 하지 못한 채 예전처럼 그냥 플스용 게임을 개발하는 것만으로 만족하거나 다른 기종으로의 전환을 고려해야 할 지도 모른다.

그리고 스퀘어나 남코처럼 차세대 플스의 능력을 충분히 감당해낼 수 있는 개발사라고 할 지라도 차세대 플스의 등장으로 인해서 그동안 추진해온 프로젝트를 대폭 수정하거나 아예 처음부터 다시 시작해야 하는 상황도 충분히 발생할 수 있다. 스퀘어의 경우를 예로 들어보자. 스퀘어가 「FFⅧ」을 개발하면서 그와 동시에 「FF Ⅸ」의 개발에도 착수했다는 얘기는 이미 잘 알려진 사실이다. 그런데 최근에 차세대 플스가 발표되자, 스퀘어가 「FF Ⅸ」을 차세대 플스용으로 개발할 지도 모른다는 얘기가 나돌았다. 사실 「FF Ⅸ」을 차세대 플스용으로 개발한다면 플스용으로 개발한 것과는 비교할 수 없을 정도의 작품이 되리라는 것은 그 누구도 부인할 수 없을 것이다. 그러나 이를 위해서는 기존에 해놓은 작업을 수정하는 것에 그치는 것이 아니라 아예 처음부터 다시 작업을 해야 한다는 어려움이 따를 것이다. 그 이유로는 여러 가지가 있겠지만 가장 대표적인 것으로는 판이하게 다른 하드웨어와 운영체제(차세대 플스는 리눅스를 채택)의 차이를 들 수 있다. 또한 FF시리즈를 각 기종마다 3편씩 발표해온 스퀘어의 방침(Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ : FC, Ⅳ, Ⅴ, Ⅵ : SFC)으로 미루어 볼 때 이미 2편이 발표된 플스를 제쳐두고 「FF Ⅸ」를 차세대 플스용으로 발표한다는 것은 방침을 깨버리는 일이 되므로 실현될 가능성이 그다지 크지 않다고 본다. 물론 SCEI의 입장에서 보면 차세대 플스가 발매되는 시점에서 「FF Ⅸ」과 같은 초특급 기대작이 함께 발매된다면 하드웨어 판매에 엄청난 기폭제가 될 것이 분명하기 때문에 은근히 이를 바라고 있을 지도 모를 일이다.






각 캐릭터들의 페르소나가 밝혀졌다!

# 페르소나 2 -좌-



**도시에 떠도는 불가사의한 소문들, 악의에 가득 찬 비뚤어진 시선…. 이러한 독특한 분위기가 게임의 매력을 더해주고 있는 「페르소나 2」. 이번 호에서는 2종류의 합체마법 공격과 게임의 무대인 스마루시, 그리고 각 캐릭터들의 페르소나와 주변인물에 대해 알아보기로 한다.**

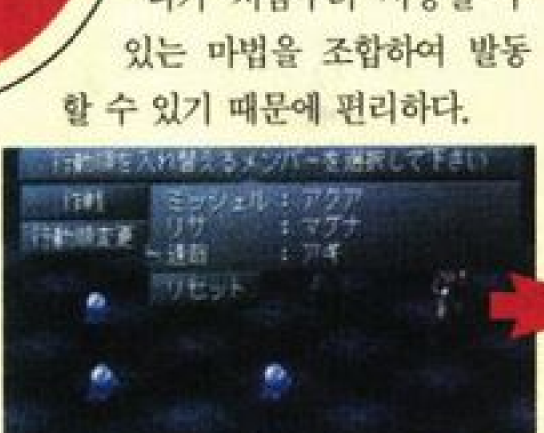
▶제작사: 아틀라스 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가 : 미정

## 속속 드러나는 페르소나 2의 전모

주인공 일행은 무기를 이용한 물리공격 이외에도 전투중에 페르소나를 발동하여 자신의 숨겨진 힘을 사용할 수 있다. 이러한 페르소나에 의한 공격은 보통 단독으로 이루어지지만 복수의 페르소나의 사용마법이나 공격순서가 특정조건을 만족하면 '합체마법'이 발동한다. 이 마법은 복수체의 페르소나가 동시에 마법을 발동시키면 이것들이 서로 간섭하여 엄청난 파괴력을 발생시키는 시스템이다. 이번 호에서는 그중에서 화염계의 '타워 인페루트'와 수계의 '질구수조파(疾驅水爪破)' 2개의 합체마법을 소개하기로 한다.

### 타워 인페루트

효과범위는 적 한마리로 거대한 불꽃 기둥으로 적을 공격하여 큰 대미지를 준다. 사용하는 마법은 아크아→마그나→아기의 순이다. 한마리밖에 공격할 수 없지만 타츠야, 에이키치, 리사의 페르소나가 처음부터 사용할 수 있는 마법을 조합하여 발동할 수 있기 때문에 편리하다.


공격마법과 공격순서를 설정한다

### 질구수조파

효과범위는 적 전체. 날카롭고 격렬한 물살이 발생하여 주위에 있는 적 전체에게 대미지를 준다. 사용하는 마법과 순서는 아직 밝혀진 바가 없다.


교차된 마법이 거대한 불꽃 기둥이 되어 적에게 엄청난 대미지를 준다


아크아, 마그나, 아기의 3개 마법이 적 머리위에 교차하여 거대한 에너지를 발생시킨다


합체마법의 성립을 확인. 여기에서 발동할 것인가 아닌가를 결정한다


격렬한 물살이 주위의 적을 에워싼다


적 전체에게 대미지를 준다

### 이야기의 무대가 되는 스마루시

스마루시는 바다와 인접한 인구 128만의 정령지정도시로 그 역사가 기원전까지 거슬러 올라간다고 한다. 출판사와 TV방송국, 신문사 등 미디어 기업이 위치한 대도시로 젊은이의 거리로 발전된 지역, 세련된 어른들의 분위기가 물씬 풍기는 장소, 항구 등 다양한 특색을 지닌 지역으로 북적대고 있다. 참고로 주인공이 다니는 세븐스 학원은 렌게다이(蓮花臺), 에이키치가 다니는 카스 고교는 번화가의 모습이 아직 남아 있는 히라사쿠구(平坂區)에 있다.


스마루라는 명칭은 스바루=프레아데스 성단과 관계가 있다고 한다


벚꽃이 만발해있는 모습이 물위에 떠있는 연꽃처럼 보인다고 해서 렌게다이(연화대)라는 이름이 붙여졌다



○주인공 타츠야가 다니는 세븐스 학원의 심볼 마크


○번화가의 모습이 남아있는 히라사쿠구. 카스 고교가 이곳에 위치해 있다

에이키치가 다니는 카스 고교의 심볼 마크○

PLAY STATION

# 각 등장 캐릭터의 페르소나

## 타츠야의 페르소나



불과 쇠를 다스리는 로마의 신으로 그리스 신화에 나오는 헤파이스토스와 동일시되고 있다. 천계를 다스리는 제우스의 아들이었지만 용모가 추악한 탓에 어머니에게 버림을 받은 비운의 신이기도 하다. 올림푸스 신족의 중요 신으로 여러가지 전설에서 그 모습을 드러낸다

### 볼카누스

## 마야의 페르소나



그리스 신화에 등장하는 거신족 '아틀라스'와 바다의 정령 프레이오네 사이에서 태어난 7명의 딸중 장녀로 달과 수호의 여신이다. 천공에 떠있는 7개의 별, 프레아테스 성단 중 하나로 각지에서 전해져 내려오는 이야기에 등장한다

### 아미아

## 리사의 페르소나



그리스 신화에 등장하는 사랑을 전파하는 신으로 제우스와 사랑과 미의 여신 아프로디테 사이에서 태어났다. 세계 최초로 태어난 원시의 4신 중 한 명. 철과 구리, 2종류의 화살을 가지고 있는데, 철로 된 화살에 맞으면 눈앞의 인물을 사랑하게 되고 구리로 된 화살에 맞으면 사랑을 할 수 없게 된다고 한다

### 에로스

## 유키노의 페르소나



제우스가 패권을 쥐기 이전에 세계의 지배권을 가지고 있던 신이자, 화로와 아궁이의 불을 다스리는 로마의 최고(最古) 여신이다. 아버지 크로노스와 그의 자매 레아 사이에서 태어났으며 볼카노스의 아내이기도 하다

### 베스타

## 에이키치의 페르소나



그리스 신화에 등장하는 명부의 세 판관중 한 명. 제우스와 아름다운 여신 에우로페의 아들로 크레타섬의 왕 미노스의 동생이기도 하다. 이 게임에서는 하이테크와 일체화되어 와일드한 면모를 보여준다

### 라다만티스

# 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 두명의 캐릭터



고등학생사이에서 소문이 나돌고 있는 수수께끼의 인물. 자신의 휴대전화로 자기에게 전화를 거는 '죠커님'이라는 의식을 통해 불러낼 수 있다. 이 의식을 행한 주인공의 목숨을 계속해서 노린다

### 죠커



꿈속에서 나타나는 인물인 피레몬. 인간 자아의 안내자인 그는 꿈속에서 인간에게 계시를 내려 그의 질문에 답하는 자나 상냥함과 동정심을 가진 자 등 적극적인 사고를 가진 사람에게 페르소나를 내려준다. 금색 나비의 모습으로 현실세계에 나타나기도 한다

### 피레몬

# 그외의 등장 캐릭터들

### 한야(反谷) 교장



전작에서는 성(聖)엘민 학원의 교무주임이었지만 세븐스의 전 교장이 병으로 은퇴한 후, 세븐스 학원의 후임 교장으로 취임하였다. 학생을 억압하기만 하려는 교육방침으로 인해 전 학원에서도 '한냐(般若: 두개의 뿔이 달린 여자 귀신)'라고 불리면서 미움을 받았지만 어째서인지 이 학교 학생들에게는 사랑을 받고 있다

### 사에코 선생



남자처럼 시원한 성격의 미녀 영어선생으로 나이는 28세. 작년에 한야 교장과 함께 세븐스 학원으로 전근해 왔다. 주인공 타츠야의 담임선생. 학생들의 자주성을 중시하는 방임적인 교육방침으로 학생들의 인기를 한몸에 받고 있다. 그러나 한번 화가 나면 그 누구보다도 무섭다는 소문이 있다

### 미시나칸 키치



에이키치의 아버지로 '갓텐'이라는 초밥집을 운영하는 43세의 아저씨. 깡마른 몸에 비해서 화를 잘 내는 전형적인 완고형 아버지로 아들과는 달리 '심(心)·기(技)·조(潮)'라고 하는 이상한 신조를 가진 인물이다

### 이데알 선생



세븐스 학원의 일본사 선생으로 리사의 담임 선생이기도 하다. 언뜻 보면 안경을 쓴 이지적이고 부드러운 여성이지만 그 내면에는 소녀적인 취미를 꿈꾸고 있다. 본명은 마아지만 학생들에게 '이데알 에너지로 세계를 가득 채우자'라는 종교적 성향이 강한 계몽을 하여 이데알 선생이라는 이름이 붙여졌다

### 스티븐 실버맨



일본인으로 귀화한 43세의 미국인으로 리사의 아버지이다. 정좌와 합기도, 일본 고유시, 분재 등을 좋아하고 오뎅, 낫토(콩을 삶아 발효시킨 식품)를 즐겨먹을 정도로 일본화되었다. 렌게이다이(蓮花臺)에 있는 일본풍의 호화저택에 있을 때에는 언제나 고의(袴衣: 남자의 여름 홑바지)차림을 하고 있다

무이여 변신해라!

# 풀무이 풀무이

몬스터와의 전투, 식재의 채집, 수확한 식재로 요리 만드기 등 다양한 장르의 요소가 결합된 신감각 RPG「풀무이 풀무이」가 등장한다. 이 게임은 플레이어가 무이라는 캐릭터를 점토처럼 마음대로 변신시킬 수 있는 모핑 시스템을 채택하여 게임의 재미를 한층 더해주고 있다.

▶제작사: 컬처 퍼블리셔즈 ▶장 르: RPG
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가: 5,800엔



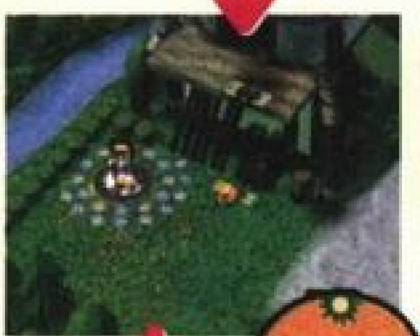


## 게임 공략의 관건인 모핑 시스템

이 게임을 상징하는 시스템 중 하나가 바로 모핑 시스템이다. 이것은 주인공 마도카가 귀여운 무이를 모핑(변신)시켜서 문제를 해결하는 것으로 게임을 공략하는 중요한 요소가 된다.



창고 2층에 입구가 있지만 계단이 없다. 이럴 때 무이를 사다리로 변신시키면…



무이를 사다리로 변신시키는 효과가 있는 과자인 츄로스를 먹인다



과자를 먹자, 사다리로 변신하기 시작하는 무이



무이에게 다양한 변신효과를 가진 과자를 먹여서 게임을 진행하게 된다

### 과자를 만드는데 필요한 식재를 수집

무이를 변신시키기 위해서는 과자가 필요하다. 그리고 이 과자를 만들기 위해서는 재료가 되는 식재가 필요하게 된다. 과자를 만들기 위한 식재는 상점에서 구입하거나 필드상에서 수집해야만 한다. 따라서 필드를 이동할 때에는 식재가 떨어져 있지 않은가를 확인하는 것이 중요하다.



이곳은 오렌지를 수집할 수 있는 곳이다. 이외에도 사과나 호박이 자라는 장소도 있다

### 레시피를 사용해서 과자를 요리

무이에게 먹이는 과자는 플레이어 스스로 요리해야 한다. 레시피(조리법)에 기록된 식재를 사용해서 요리를 해야 하지만 자유롭게 조합해서 조리하는 것도 가능하다. 따라서 의외의 조합으로 뜻밖의 요리가 만들어지는 경우도 있을 듯하다.



마을 주민으로부터 레시피를 받는다



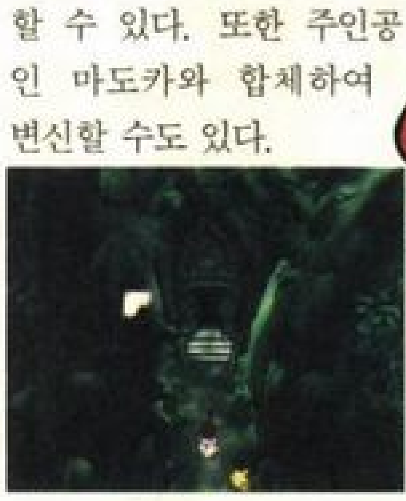
레시피에 기록된 식재를 가지고 주방으로 향하자!



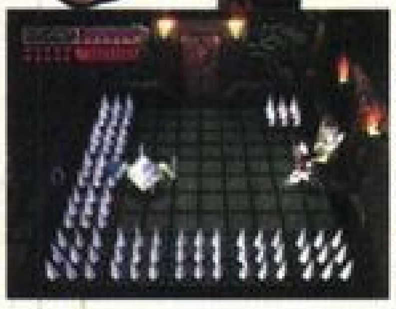
O요리에 성공하면 맛있는 과자가 만들어진다

### 무이를 변신시키는 것이 관건인 전투

이 게임의 전투는 모두 액션 배틀로 실행된다. 전투의 상황에 따라 무이를 변신시키면서 앞으로 나아가 마지막에 기다리고 있는 보스를 무찌는 것이 목적이다. 전투가 발생하는 던전내에서 무이는 도구로 변신하는 것이외에도 파워 메달을 사용하여 전투에 직접 참가하는 기사나 마법사의 형태로 변신할 수 있다. 또한 주인공인 마도카와 합체하여 변신할 수도 있다.



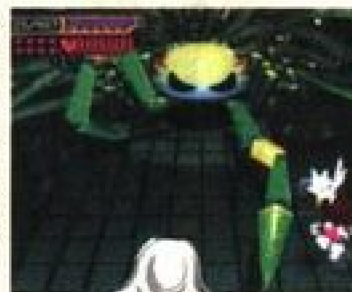
던전안으로 들어가려고 하는 마도카와 무이. 어떤 트랩과 몬스터들이 기다리고 있을까?



바닥에 수많은 못이 튀어나와서 진행하기가 어렵다. 어떻게 통과해야 할까?



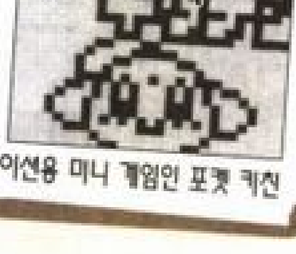
크레바스때문에 진행할 수 없는 장소는 무이를 어떤 도구로 변신시켜서 통과!



던전의 최하부에 있는 보스. 무이를 변신시키거나 혹은 마도카와 합체해서 싸우자!

#### 포켓 스테이션에서 요리를 한다

포켓 스테이션을 사용해서 '포켓 키친'이라는 미니게임을 즐길 수 있다. 이 게임은 재료를 자르거나 이리저리 섞는 등의 미니게임을 플레이해서 요리를 만들어 가는 것이다.



포켓 스테이션용 미니 게임인 포켓 키친

PLAY STATION

리모트 컨트롤 로봇으로 세계를 구한다!

# 리모트 컨트롤 단디



**거대로봇을 리모콘으로 조작하여 악의 로봇군단을 쳐부순다는 색다른 내용의 액션 게임이 플스로 등장한다. 게임 자체가 마치 로봇 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 주기 때문에 로봇을 좋아하는 게이머들에게 큰 인기를 얻지 않을까 싶다.**



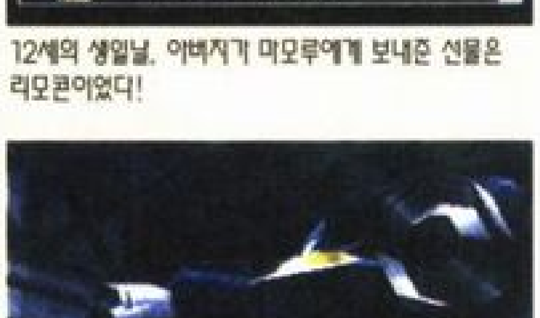
| | |
|---|---|
| ▶제작사: 휴먼 | ▶장 르: 액션 |
| ▶발매일: 7월 예정 | ▶발매가: 미정 |

## 악의 로봇군단의 공격으로 멸망할 위기에 처한 세계, 그러나...

1999년, 세계는 멸망할 위기에 직면해 있었다. 그 이유는 정체불명의 괴로봇이 세계각지에 나타나 도시를 파괴하기 시작했기 때문이다. 연합군마저도 당해내지 못한 강력한 적 앞에 사람들은 점차 희망을 잃어가기 시작했다. 이러한 때에 오우자(王座)재벌의 총수, 오우자 켄고는 괴로봇에 대항하기 위해 케이노 경비대를 결성한다. 또한 지상 최강의 로봇 '보단'을 개발하여 자신의 아들인 마모루에게 맡긴다. 그리고 마침내 마모루와 케이코 경비대의 활약이 시작되려고 하는데….




12세의 생일날, 아버지가 마모루에게 보내준 선물은 리모콘이었다!



리모콘으로 조작하게 되는 것은 다름아닌 거대 로봇 보단!

## 두 가지 파트로 구성된 게임의 미션

플레이어는 주인공 마모루가 되어 리모콘으로 보단을 조정, 적 로봇과 싸우면서 미션을 클리어해나가야 한다. 게임의 각 미션은 캐릭터간의 대화가 중심이 되는 어드벤처 파트와 적 로봇과 싸우는 액션 파트로 구성되어 있다.



어드벤처 파트에서는 스토리의 흐름중에 미션 내용이 설명된다



어드벤처 파트가 끝나면 곧바로 전투가 시작된다

## 이동 모드

플레이어인 마모루를 조작하는 모드, 액션 파트에서는 보통 마모루의 시점이 되기 때문에 보단이나 적이 빌딩 등의 사각지대에 들어가서 보이지 않는 경우가 있다. 이럴 때에는 이동 모드에서 마모루를 조작하여 보단이나 적이 잘 보이는 장소까지 이동해야 한다.




리모콘의 유효범위는 200m이내이므로 이를 넘어가면 보단을 조정할 수 없게 된다

## 조정 모드

보단을 조작하는 모드로 이동 모드중에 셀렉트 버튼을 누르면 간단히 조정 모드로 전환할 수 있다.

각 버튼은 로봇의 각 부분에 대응하는데 ○버튼이 왼쪽 펀치, □버튼이 오른쪽 펀치에 대응되며 L버튼이 왼발, R버튼이 오른발이다. L1, R1버튼을 누르면 전진, L2, R2버튼을 누르면 뒤로 후퇴한다.



걸어갈 때에는 R1(오른발), L1(왼발)을 교대로 눌러야만 한다

## 강력한 위력을 가진 필살기가 존재!

거대로봇에서 빠질 수 없는 것이 바로 필살기! 이 게임에 등장하는 각각의 로봇들은 고유 필살기를 몇 가지씩 가지고 있어서 특정 커맨드를 입력하면 이를 사용할 수 있다.



제트분사로 날아올라 급강하하면서 킥을 먹이는 제트 다이브

또한 스토리가 어느 정도 진행되면 로봇이 강화되어 새로운 필살기를 기억하기도 한다.



**보단**

오우자 재벌의 항공기 연구소가 개발한 최신예 로봇. 제트 엔진을 탑재하여 경이적인 파워와 높은 격투능력을 자랑한다. 신장 50m, 체중 5000톤



**모돌**

갑자기 나타난 정체불명의 괴로봇 제1호



**가라하드**

모돌의 전투능력을 더욱 파워업시킨 신형 로봇. 디젤을 연료로 사용한다

## 등장 캐릭터 소개



**오우자 마모루**

이 게임의 주인공. 오우자 재벌의 후계자로 12살 생일날에 아버지 켄고로부터 보단을 선물받아 괴로봇과 싸워나간다

**미코우**

이 게임의 히로인적인 존재. 12살이라는 어린 나이에 케이노 경비대에서 근무하고 있다. 적공격시에는 네비게이터로 활약한다

**오우자 켄고**

마모루의 아버지로 세계최대의 오우자 재벌총수. 악의 로봇군단에 맞서기 위해 케이노 경비대를 창설하고 보단을 개발한다

**야나기 박사**

로봇공학의 천재. 보단의 조정법이나 적 로봇의 약점 등 여러 가지 정보를 통해 마모루를 지원해준다

**레나**

러시아에서 마모루가 다니는 학교로 전학을 온 수수께끼의 소녀. 란스라는 로봇을 조정한다

정통파 액션 RPG의 진면목을 보여주마!

# 드래곤 배러

첫 발표가 있은 지 거의 반년이 지나서야 약간의 정보가 공개된 남코의 액션 RPG「드래곤 배러」. 이번 호에서는 검을 기본으로 한 공격 필살기와 다양한 종류의 마법에 대해 알아보기로 한다.




| | |
|---|---|
| ▶제작사: 남코 | ▶장 르: 액션 RPG |
| ▶발매일: 미정 | ▶발매가: 미정 |

## 검과 마법으로 강력한 적들과 싸우는 주인공

### 검 공격

주인공은 자기 몸의 반정도 되는 거대한 검을 사용하여 수많은 적들을 상대하게 된다. 검을 이용한 기술은 기본적인 것에서부터 강력한 위력을 가진 필살기까지 그 종류가 아주 다양하다.

#### 기본 액션



웅크려 공격하기는 낮은 위치에 있는 적을 공격할 때에 사용된다



점프공격. 점프중에 한 번 더 점프 버튼을 누르면 2단 점프가 된다



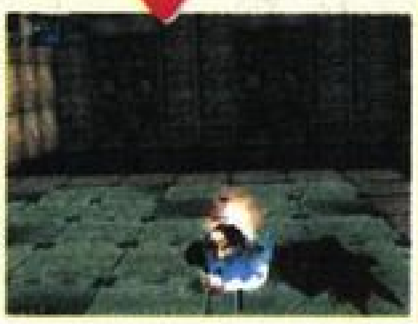
공격 버튼과 점프 버튼을 동시에 누르면 위험회피기가 발동한다

#### 수직 베기

필살기 중 하나로 이단 점프중에 웅크리기 버튼을 누르면 검이 적을 베는 순간, 푸른 색의 파동이 퍼진다.



이단 점프를 하면서 웅크리기 버튼을 누른다



푸른 색의 파동이 적의 주위를 둘러싼다

#### 투구 쪼개기

점프중에 웅크리기 버튼을 누르면 투구 쪼개기가 실행된다. 적의 머리를 마음껏 베어버릴 수 있는 통쾌한 기술이다.





위로 점프하여 적의 머리에 검을 내려 찍는다

#### 모아서 베기

공격 버튼을 일정시간동안 계속 누르면 위로 쳐들은 검에 힘이 모아져서 더욱 파워업된 공격을 가할 수 있다.



검에 힘을 모아서 공격하기 때문에 강력한 위력을 자랑하는 모아서 베기

### 마법 사용

주인공은 모험중에 검뿐만 아니라 마법을 사용하기도 한다. 마법에는 적을 공격하는 것과 능력을 올려주는 것, 그리고 체력을 회복시켜주는 것 등이 있다. 이러한 마법은 적을 무찌르면 입수할 수 있다.

#### 힐

아무리 강한 주인공이라도 적과 싸우다 보면 상처를 입게 된다. 이때 회복마법인 힐을 사용하면 푸르스름한 빛이 주인공을 둘러싸면서 상처 입은 몸을 치료해준다.



회복마법은 드래곤과의 전투에 있어 사용하는 것이 좋다

#### 파이어

적에게 작렬하는 불꽃을 퍼붓는 마법. 검에 불꽃을 모아서 쏘면 거대한 불구슬이 적을 향해 날아간다.



검에 불꽃을 모아서 쏘는 파이어 마법



공격마법을 사용하면 멀리 떨어져 있는 적도 공격할 수 있다

#### 파워

공격력을 높이는 마법. 이 마법을 사용하면 주변에 눈부신 섬광이 방출되면서 주인공의 공격력이 올라간다.



공격력 파워업! 이젠 드래곤이 두렵지 않다!

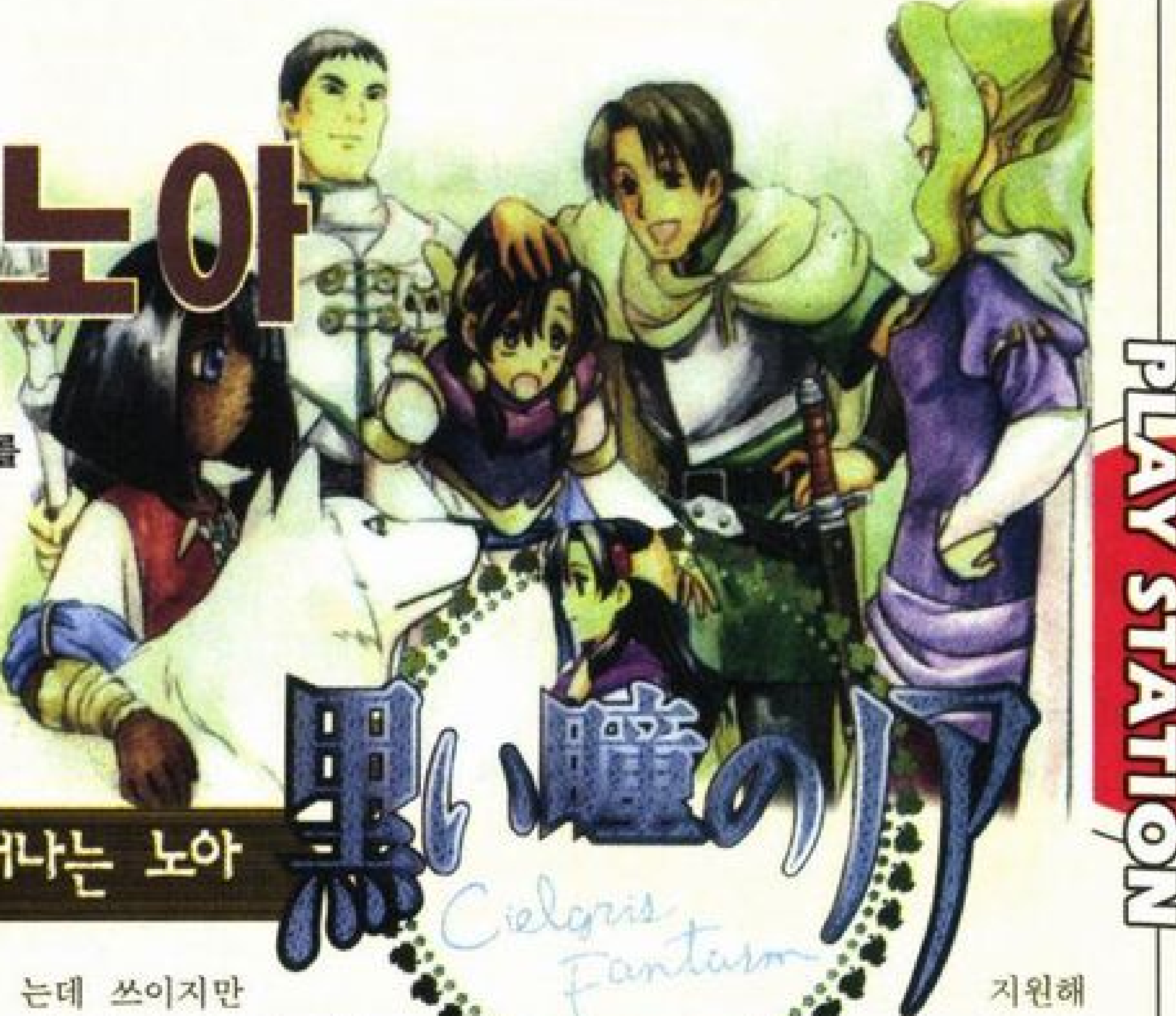
PLAY STATION

이번에는 노아의 활약이 시작된다!

# 검은 눈동자의 노아

「마리의 아뜨리에」, 「에리의 아뜨리에」와 같은 독특한 RPG로 우리에게 잘 알려진 가스트가 「검은 눈동자의 노아」라는 제목의 RPG를 발표했다. 친구를 구하기 위해 모험을 떠나는 귀여운 소녀 노아의 모험을 그리고 있는 이 게임은 이전과는 또다른 독특한 시스템을 채택하여 가스트 팬들의 관심을 끌 듯 싶다.

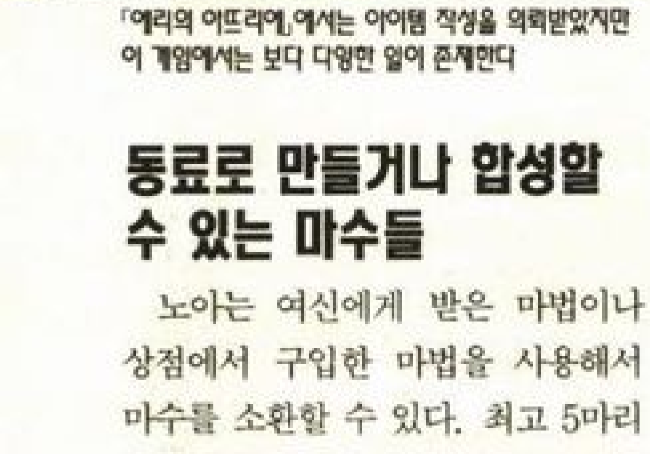
▶제작사: 가스트 ▶장 르: RPG
▶발매일: 6월 24일 ▶발매가: 5,800엔




PLAY STATION

## 돌이 된 소꿉친구를 구하기 위해 모험을 떠나는 노아

주인공 노아는 소꿉친구인 디스틴과 함께 놀던 중, 마신의 습격을 받는 바람에 디스틴이 돌이 되고 만다. 이 일로 슬픔에 잠긴 노아 앞에 여신 님이 나타나 그녀에게 마법의 힘을 주지만 그 마법은 너무나도 약한 것이었다. 결국 노아와 디스틴을 습격한 마신을 무찌르기 위한 방법은 스스로 알아낼 수밖에 없는 것이다. 그리하여 노아는 디스틴을 구하기 위한 여행을 떠나기로 한다. 도중에 만나는 사람들로부터 여러 가지 의뢰를 받거나 혹은 마수(魔獸)를 자신의 동료로 만들면서 노아는 점차 성장해나가는 데….



「에리의 아뜨리에」에서는 아이템 작성을 의뢰받았지만 이 게임에서는 보다 다양한 일이 존재한다

### 동료로 만들거나 합성할 수 있는 마수들

노아는 여신에게 받은 마법이나 상점에서 구입한 마법을 사용해서 마수를 소환할 수 있다. 최고 5마리의 마수를 파티에 참여시킬 수 있으며 전투중에 적의 마수를 사로잡으면 아군으로 만들 수 있다. 또한 마수와 아이템을 조합해서 새로운 마수를 만들어 내거나 노아의 마법을 마수에게 기억시켜서 아군의 마수를 강화시킬 수 있다.



적 마수와의 전투 장면. 왼쪽에 있는 것이 노아의 파티이다



소환한 마수들은 물론 노아 자신도 마법을 사용해서 싸울 수 있다

### 일을 해서 모험에 필요한 돈을 확보

도시나 마을에 도착하면 우선 술집에 가보는 것이 좋다. 이곳에서 여러 가지 의뢰를 받아 보수를 얻을 수 있기 때문이다. 노아가 받을 수 있는 의뢰는 크게 배달, 호위, 퇴치의 3종류로 나뉜다.

이외에도 상업도시에 있는 장의 저택에 가보면 아이템이나 보물장식을 구입하러 가는 등의 특별한 의뢰를 받을 수 있다. 일을 해서 모은 돈은 아이템이나 마법을 구입하는데 쓰이지만 이보다 더 중요한 것은 마수를 합성하거나 마법을 기억시키는데 쓰이는 마수의 교육비이다. 마수들은 전투시 노아를 지원해 주므로 돈을 많이 모아서 보다 강력한 마수를 키우는 것이 중요하다.



배달 의뢰를 받았다! 15일이내에 편지를 셀의 술집에 전해달라고 하는데…



지하수도에 침입한 크라브라는 마수를 4일이내에 퇴치해달라는 의뢰를 받았다

### 등장 캐릭터 소개



**노아**
이 게임의 주인공. 순결 무구하고 얌전한 14세의 소녀로 어머니를 일찍 여읜 탓에 아버지와 단둘이 살고 있다. 디스틴과는 소꿉친구 사이이다

**디스틴**
사리에 어긋난 일을 아주 싫어하는 정의감 강한 소년으로 노아와는 동갑내기. 노아를 지키기 위해 마신에 대항하다가 마법에 의해 돌이 되어 버린다

**듀란**
대지 신전의 신관전사. 마신의 봉인이 풀린 날, 여신 님의 계시를 받아 노아를 지키기 위한 여행을 떠난다

**루시아와 와즈**
사리아 대륙 이주민의 후예. 그녀의 부모가 도적들의 습격으로 죽자, 서커스단에 맡겨진다. 그러나 서커스단이 경영악화로 해체된 이후로 흰색의 늑대 와즈와 함께 모험을 떠나게 된다

용의 수호자가 되리라

# 미스틱 드래군




「K1 그랜드 프릭스 '98」와 「에어 레이스 챔피언십」 등의 게임으로 잘 알려진 엑싱에서 「미스틱 드래군」 이라는 제목의 RPG를 발표했다. 완전 2D RPG이기 때문에 3D RPG에 익숙해 있는 게이머들에게는 별 흥미를 끌지 못할 수도 있지만 2D RPG가 가지고 있는 나름대로의 참신함을 느껴볼 수 있을 것이다.

▶제작사: 엑싱 엔터테인먼트 ▶장르 : RPG
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가 : 5,800엔

## 전란의 시대를 헤쳐나가는 용과 소년의 이야기

용을 사육하는 양룡장에서 자라난 소년 크리프. 어느 날, 다른 나라로부터 의문의 습격을 받는 바람에 크리프는 양아버지를 잃고 만다. 그는 원수를 갚기로 결심하고 용과 함께 전란의 세계로 여행을 떠나는데…. 이 게임의 세계는 모든 것이 파스텔 컬러와 세련된 2D 그래픽으로 이루어져 있다. 이러한 세계관을 바탕으로 뛰어난 디자인의 몬스터와 캐릭터, 참신한 전투 시스템, 인터페이스가 충실한 옵션 메뉴 등을 채택하여 뛰어난 게임의 완성도를 보여준다.



파스텔 컬러와 2D 그래픽으로 구성된 참신한 그래픽

### 점차 진화하는 무기와 마법

게임에 등장하는 모든 마법과 무기는 사용하면 할수록 진화를 거듭해나간다. 이러한 진화는 추가효과의 부가나 공격력의 배가 등으로 진행된다. 물론 진화에 맞춰서 게임의 그래픽도 변화해나간다.



마법과 무기가 진화하는 것이 전투에 어느정도 영향을 끼치는 것일까?

### 프리턴 시그널 배틀을 채택

전투는 턴방식이 아닌 전투중에 언제라도 커맨드를 선택할 수 있는 '프리턴 시그널(신호) 배틀'이 채택된다. 또한 공격의 명중률은 각 캐릭터의 머리 위에 있는 시그널의 색깔에 따라 달라진다.




○시그널은 빨간색→황색→녹색의 순으로 명중률이 높아진다

몬스터의 시그널이 녹색이 되면 명중률과 함께 회피율도 100%가 되므로 주의해야 한다○

### 보다 큰 대미지를 가할 수 있는 택티컬 대미지

게임에 등장하는 모든 몬스터에는 약점이 설정되어 있다. 이러한 약점을 잡는 것이외에도 속성과 물리공격을 조합시킨 '택티컬 대미지'를 사용하면 아무리 강력한 적이라고 해도 간단히 무찌를 수 있다.



한정된 공격방법을 조합해야만 입수할 수 있는 희귀한 아이템도 있다

### 충실한 옵션 메뉴

플레이어의 편의를 생각한 옵션 메뉴도 이 게임의 매력 중 하나. 캐릭터의 이동속도, 전투 스피드, 윈도의 색상 등을 플레이어가 원하는 대로 설정을 바꿀 수 있다. 게다가 게임중의 힌트나 키조작 등 거의 모든 것을 메뉴에서 간단히 확인할 수 있다.



플레이어가 원하대로 옵션 메뉴를 설정할 수 있다




코렛 양룡장의 용수. 크리프와 마찬가지로 비고의 손에 의해 키워진다. 순정파로 로키시와는 연인관계이다

양룡장에 오는 용 전문의사의 딸. 크리프의 소꿉친구로 바드의 애인이기도 하다

웰스라는 지역에 있는 양룡장의 젊은 용수(龍守)로 이 게임의 주인공이다. 3살 때 용을 데리고 양룡장에 나타난 이후, 우두머리인 비고에게 맡겨져 그의 양아들로 키워진다

코렛 양룡장의 후계자 아들. 믿음직스러운 리더로 정의감이 강하고 신사적이다

비코 우두머리의 귀여운 외동딸로 호기심이 왕성한 말괄량이 소녀이다

아네모스국을 다스리는 에바레이스가의 차녀로 시간의 여신 크로노스의 예언을 들을 수 있는 유일한 인물이다

5월 27일, 하늘을 박차고 날아오르자!

# 에이스 컴뱃 3 -일렉트로스피어-





**발매일이 5월 27일로 확정된 「에이스 컴뱃 3」. 이번 호에서는 발매에 앞서 게임의 오프닝과 이벤트신을 공개하고 최초 미션을 통한 게임의 흐름에 대해 살펴보기로 한다.**





▶제작사: 남코 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 5월 27일 ▶발매가: 6,800엔

## 애니메이션과 CG가 융합된 오프닝 무비



피아는 적 파일럿 신시아의 동생이었다!

이번 시리즈의 오프닝 무비는 CG와 애니메이션이 혼합되어 약간은 색다른 분위기를 연출한다. 가까운 미래를 무대로 한 독특한 세계관, 현대병기의 이미지가 남아 있는 디자인의 전투기 등 흥미진진한 장면이 아주 많다. 게임 본편의 이벤트신 등에도 뛰어난 퀄리티를 자랑하는 무비가 수록되어 있다.


긴급발진하는 뉴콤사의 전투기


제너럴 리소스사의 에이스 파일럿인 티즌



UPEO의 신참 파일럿으로 등장하는 에릭



뉴콤사의 파일럿 신시아, 동생과는 다른 조직에 소속해 있다


제너럴 리소스사의 전투기인 이글 플러스도 발진!

### 이벤트신에도 무비를 수록

이벤트신은 「야루도라」시리즈로 잘 알려진 프로덕션 I·G의 애니메이션과 남코의 CG기술이 융합되어 보다 화려한 영상을 보여준다.


제너럴 리소스사의 연구원인 요코


다양한 종류의 이벤트신이 준비되어 있다

### 게임의 흐름은 이렇다!

게임이 시작되면 데모가 표시되면서 스토리가 전개된다. 이때 동료로부터 비디오 메일이 오거나 임시뉴스가 나오기 때문에 잘 들어두는 것이 좋다. 그 다음에는 행동선택으로 여기서 미션을 선택하면 출격이 이루어진다. 미션이 시작되면 화면은 슈팅 신으로 전환되며 목표물 파괴의 목적이 달성되면 미션을 클리어하게 된다.


데이터 스와로를 통해 세계정세를 확실히 파악할 수 있다


피아로부터 비디오 메일이 들어온다. 아무래도 출격하라는 것 같은데…


긴급뉴스가 들어왔다! 어딘가에서 군사적 충돌이 일어난 것 같다


우선 전체 맵을 표시해서 적기의 위치나 지형을 확인해둔다



미션을 클리어하면 리플레이 기능을 통해 미션 결과를 재확인할 수 있다

### 데이터 스와로란?

「에이스 컴뱃 3」의 세계에 보급되어 있는 네트워크 단말기인 데이터 스와로(Data Swallow). 현재의 인터넷에 전화와 TV의 기능이 추가되어 있다.


모든 영상은 데이터 스와로우를 통해 전송된다

공포의 수도원에 오신 것을 환영하오~

# 쿠델카

전 스퀘어의 멤버들이 제작하는 호러 RPG가 등장한다. 불가사의한 수도원을 무대로 3명의 남녀가 각자의 특수능력을 사용해서 수수께끼를 풀어나간다는 내용의 게임으로 배경 그래픽과 CF무비가 아주 화려하고 다양한 시점 변화가 특징적이다.



▶제작사: SNK ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

KOUDELKA

## 폐쇄된 수도원에 찾아온 3명의 캐릭터, 이들의 목적은?

19세기말 영국, 지금은 폐쇄되어 버린 네메톤 수도원. 이야기는 1898년 10월 31일, 한 소녀가 이 수도원에 찾아오는 것에서부터 시작된다. 플레이어는 이 소녀를 비롯한 3명의 캐릭터를 조작해서 여러 가지 아이템과 소도구 등을 사용하여 트랩을 빠져나가면서 이곳의 비밀을 풀어나가야 한다.



달빛에 비춰진 수도원의 전경. 이곳에서 모험이 시작된다

### 아름다움과 사악함이 공존하는 수도원

네메톤 수도원은 9세기에 지어졌지만 그 후, 폐쇄되어 버렸다. 그리고 얼마동안은 범죄자를 가두어두거나 처형하는 목적으로 사용되고 있었다. 이 때문에 신에게 경배를 드리던 방과 사람을 죽이던 방이 뒤섞여서 기묘한 분위기의 수도원이 되고 말았다.



신에게 경배를 드리던 신성한 예배당. 아름다운 장식이 벽 한 면에 설치되어 있다



벽에 제인이 놓여져 있는 방. 예전에는 범죄자를 가두어두기 위해 사용되었다



범죄자를 처형하기 위해 사용되던 단두대. 무서운 이벤트가 발생할 것처럼 보인다

### 다양하게 변화하는 이벤트와 시점

게임의 맵은 수도원 건물의 내부로 한정되어 있기 때문에 이벤트도 그 안에서만 일어난다. 그러나 동일한 장소에서 다른 이벤트가 일어나거나 플레이어의 행동에 따라서 상황이 변화하기도 한다. 또한 수도원을 돌아다닐 때마다 시점이 계속 변화하기 때문에 긴장감을 조금이라도 늦출 수 없다.



짧은 계단을 내려가 문으로 향하는 쿠델카를 위쪽에서 본 시점. 문을 열면 시점이 변한다



계단을 올라가면 시점이 변하면서 갑자기 이상한 물체가 나타난다

### 공격방법에 따라 변하는 연출효과

이 게임의 전투는 턴 방식으로 진행된다. 적과 조우하면 곧바로 전투로 돌입하게 되는데 이때 검이나 총, 특수능력 등의 공격방법에 따라서 연출효과나 시점이 달라진다.



쿠델카의 치료 능력! 빛의 기둥이 생기나면서 아군의 체력을 회복시켜준다



에드워드의 권총 공격이 적에게 명중!



하늘에서 바위가 떨어져 적에게 직격한다. 이것 역시 특수능력일까?

### 플레이어가 조작하게 될 3명의 캐릭터



**쿠델카 이아산트**

어릴 적부터 영적 능력을 가지고 있는 집시 소녀로 나이는 19세. 항상 기분 나쁜 표정을 짓고 있지만 약자를 보면 그냥 두지 않는 착한 면도 가지고 있다. 어떤 망령의 부름을 받고 수도원에 오게 된다.



**에드워드 프란켓**

런던의 명문가에서 태어났지만 현재는 방랑 여행을 하고 있는 20세의 청년. 자신만을 믿는 이기주의자이지만 시를 사랑하는 로맨티스트적인 면도 가지고 있다. 수도원에 관련된 어떤 소문을 확인하기 위해서 이곳을 찾아온다



**제임스 오'프라히티**

영국의 대학에서 과학을 공부한 카톨릭 신부로 바티칸에서 사교를 맡고 있다. 도둑맞은 어떤 물건을 되찾기 위해 이곳 수도원을 찾아온다

PLAY STATION

플스에서도 최고의 RPG로 우뚝 서겠다!

# 그랜디아



새턴 최고의 RPG중 하나로 손꼽히는 「그랜디아」가 플스용으로 이식된다는 소식은 지난 달 플스 커밍순을 통해 공개된 바 있다. 이번 호에서는 주인공 져스틴이 모험을 떠나게 되는 초반 스토리와 포켓 스테이션용 게임 등의 정보를 소개하기로 한다.

▶제작사: 각천서점 ▶장 르: RPG
▶발매일: 6월 24일 ▶발매가: 5,800엔

## 게임의 초반 스토리 소개

오늘도 팜 마을의 이곳저곳을 누비고 다니는 소년 져스틴. 그의 꿈은 죽은 아버지처럼 대모험가가 되는 것이다. 어느 날, 그는 박물관장에게 부탁한 정령석의 감정 결과를 듣기 위해 박물관을 방문한다. 그러나 박물관장도 정령석이 진품인지 아닌지는 알 수 없다고 하는데…. 이에 낙심해하는 져스틴에게 박물관장은 사르트 유적 견학의 소개장을 건네준다.




관장은 고대문명에 흥미를 가지고 있는 져스틴에게 사르트 유적 견학의 소개장을 준다

### 사르트 유적에 온 져스틴 일행을 기다리고 있던 것은?

소개장을 가지고 사르트 유적으로 온 져스틴과 스우는 그곳을 지키고 있던 가라일 군에 의해 쫓겨나고 만다. 간신히 경비의 눈을 피해 유적내로 잠입한 져스틴 일행은 유적 안쪽에서 얼굴이 그려진 바위문을 발견한다. 이때 져스틴의 주머니에 있던 정령석이 밝게 빛나면서 바위문이 열리는데…. 가라일군도 열지 못한 문을 정령석의 힘으로 열게 된 져스틴은 정령석이 진품이라고 확신한다. 유적의 최심부에 도착한 져스틴 일행은 불가사의한 물체가 늘어서 있는 방에서 리에테라는 이름의 여자를 만나게 된다. 그녀는 져스틴에게 '당신이 많은 대답을 원하는 자라면 머나먼 동쪽 땅 아렌토를 목표로 하라'는 말을 남기는데….




정령석이 밝게 빛나면서 바위문이 열린다



빛과 함께 나타난 리에테는 일행에게 신대륙 아렌토로 향하라는 말을 해준다

### 신대륙 아렌토로 가기로 한 져스틴. 그러나…

신대륙 아렌토에 가기로 결심한 져스틴은 그곳으로 가기 위한 패스포드를 얻기 위해  진이라는 노인을 만나러 간다. 그런데 그는 패스포드를 주는 조건으로 폐광에 살고 있는 몬스터를 퇴치해달라고 한다. 몬스터를 무찌르고 가까스로 신대륙행 패스포드를 입수하는 져스틴 일행. 여행을 떠나던 날 아침, 어머니 몰래 혼자 배에 오르던 져스틴은 주머니에서 어머니의 편지를 발견한다. 여러 가지 생각을 가슴에 품은 채 져스틴은 마침내 신대륙으로 향하는데….



몬스터를 무찌른 대가로 진 노인으로부터 패스포드를 얻은 져스틴 일행



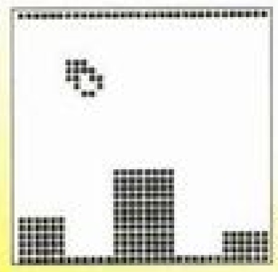
패스포드가 없으면 신대륙으로 가는 배를 탈 수 없다니!



신대륙으로 가는 배에 오르는 져스틴. 그의 운명은 앞으로 어떻게 전개될까?

## 포켓 스테이션에도 대응!

포켓 스테이션을 이용하면 '푸이 점프'라는 액션게임을 즐길 수 있다. 스우의 애완동물인 푸이를 조작하여 횡스크롤로 나타나는 장애물을 피하는 게임이다.



푸이를 위아래로 움직여서 장애물을 피해야 한다

## 3명의 등장 캐릭터 소개




모험을 꿈꾸는 14살의 주인공. 씩씩하고 단순하며 사람을 좋아하는 소년이다. 현재 어머니 리리와 단둘이 살고 있다

져스티스의 이웃집에 살고 있는 8살 소녀로 언제나 씩씩하고 수다스럽다. 푸이는 그녀가 애완용으로 키우는 불가사의한 생물이다

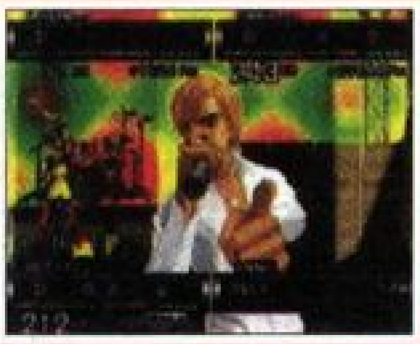
밝고 활발한 15살의 히로인. 경험이 풍부한 일류 모험가로 어떤 사건을 계기로 져스틴의 동료가 된다

# COMING SOON!!

## 액션

■팬하우스 ■6월 3일 ■6,800엔

### 퍼펙트 퍼포머



이 게임은 플레이어가 일본의 인기 록그룹 'THE YELLOW MONKEY'의 멤버가 되어 곡을 연주하는 리듬 액션 게임이다. 플레이어는 보컬, 기타, 베이스, 드럼 중 한 파트를 선택한 다음, 음악에 맞춰 커맨드를 입력하여 곡을 클리어해야 한다.

■코나미 ■6월 3일 ■5,800엔

### 건게이지



이 게임은 360도의 자유로운 스크롤을 자랑하는 액션 슈팅 게임이다. 플레이어는 주인공 웨이클 스캐드가 되어 세계를 파괴하려는 티토니아 제국과 다른 공간에서 침입해온 마수들과 싸워 세계의 평화를 지켜야 한다.

## 어드벤처

■강담사 ■8월 예정 ■5,800엔

### 김전일 소년의 사건부 3 -청룡전설 살인사건-



만화와 애니메이션을 통해 우리나라에서 큰 인기를 얻고 있는 「김전일 소년의 사건부」의 완결편이 플스로 등장한다. 이번 시리즈의 무대는 바다와 산으로 둘러싸인 류우가사키 온천향. 플레이어는 주인공 김전일이 되어 고급 리조트 호텔에서 발생하는 수많은 사건의 수수께끼를 하나하나 풀어나가게 된다.

■워크잼 ■6월 24일 ■5,800엔

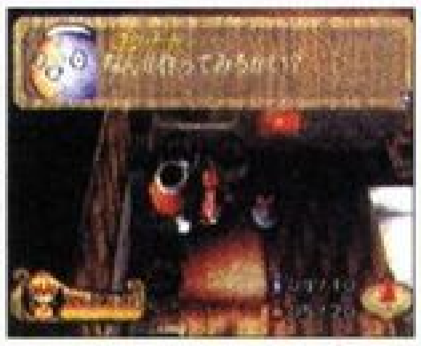
### 쿠로스 탐정 이야기



새턴용으로 발매된 바 있는 추리 어드벤처가 플스로 이식된다. 플레이어는 주인공인 탐정 쿠로스 켄이 되어 7건의 엽기적인 살인사건을 해결해나가야 한다. 플스용에는 시나리오가 새롭게 재구성되며 사건 해결에 도움을 주는 힌트가 표시되는 등 새로운 시스템이 추가된다.

■TYO 엔터테인먼트 ■99년 여름 예정 ■미정

### 룽룽 -도로시의 대모험-



이 게임은 소설 '오즈의 마법사'로 잘 알려진 동화의 세계 '오즈의 나라'가 무대인 어드벤처 게임이다. 어느 날, 오즈의 나라의 음과 색이 악한 마법사에 빼앗겨 버리는 사건이 일어난다. 이에 오즈 주민의 도움을 요청받은 주인공 도로시는 이것들을 되찾기 위한 모험을 떠나는데….

## 스포츠

■코나미 ■6월 3일 ■5,800엔

### NBA 파워 덩커스 4



코나미의 인기 농구 게임 「NBA 파워 덩커스」의 최신작이 등장한다. 99년도의 최신 선수 데이터를 채택한 이번 시리즈에서는 덩크 콘테스트와 3포인트 콘테스트의 2가지 서브 게임이 새롭게 추가된다. 멀티 케이블을 사용하면 최대 8명까지 동시 플레이가 가능.

## 시뮬레이션

■일렉트로닉 아츠·스퀘어 ■6월 예정 ■5,800엔

### 포퓰러스 -더 비기닝-



PC으로 발매되어 폭넓은 인기를 얻었던 시뮬레이션 게임 「포퓰러스 -더 비기닝」이 플스용으로 이식된다. 플레이어는 신의 사자인 샤만이 되어 자신의 부족을 이끌어 나가면서 천재지변을 일으키는 스펠이라는 마법을 사용하여 다른 부족을 전멸시켜나가야 한다.

■반다이 비쥬얼 ■99년 가을 예정 ■6,800엔

### 청의 6호(가칭)



명작 스테이션을 통해 소개된 바 있는 「청의 6호」가 플스용 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 기본 설정은 OAV이지만 플스용에는 OAV에서 그려지지 않았던 스토리가 다수 도입된다. 게임의 내용은 6호를 위시한 잠수함이 전투를 펼치는 시뮬레이션과 6호내에서의 대화로 진행되는 어드벤처로 나뉘어진다.

## RPG

■레이포스 ■5월 27일 ■6,800엔

### 스타트린 오딧세이 블루 에볼루션



PC엔진용으로 발매되어 호평을 받았던 RPG 「스타트린 오딧세이」시리즈 제 1탄이 플스용으로 이식된다. 마수와 천재지변이 난무하는 전란의 세계를 무대로 플레이어는 주인공 레온이 되어 친구를 죽이고 어머니를 납치해간 마수를 무찌르기 위해 모험을 떠나게 된다.

■코나미 ■6월 예정 ■미정

### 멀티랜서 The 3rd Planet



첫발매된 이래로 꾸준한 인기를 누려온 SF시뮬레이션 게임 「멀티랜서」의 제 3탄이 등장한다. 이번 시리즈에도 주인공은 개성적인 소녀들로 구성된 은하경찰 여성 조사관인 랜서를 통솔하여 적을 지휘하게 된다. 그러나 주인공의 진짜 정체는 은하경찰에게 지구의 치안을 맡길 수 있는가를 조사하고 있는 조직의 스파이이다.

## ETC

■SCE ■5월 27일 ■2,000엔

### 버저비터(전,후편)




「슬램덩크」의 작가인 이노우에 게이코씨가 인터넷상으로 공개하고 있는 인기 코믹 「버저비터」가 플스용 코믹으로 등장한다. 우주 최고의 바스켓 리그에 도전하는 바스켓맨 비데요시의 활약을 그리고 있는 이 코믹은 다른 시리즈와 마찬가지로 버튼을 누르는 것만으로 이야기가 진행된다.

■허드슨 ■99년 여름 예정 ■미정

### 플래닛 도브



이 게임은 수수께끼의 우주인 도브가 설치한 함정으로부터 탈출하는 것이 목적인 코믹컬 터치 어드벤처 게임이다. 플레이어는 도브가 설치한 함정에서 탈출하기 위해서 'JOB'이라고 하는 미니게임을 클리어해야만 한다.

# PS CHEAT CODES FOR USER

**※독자의 비법을 모집합니다.**

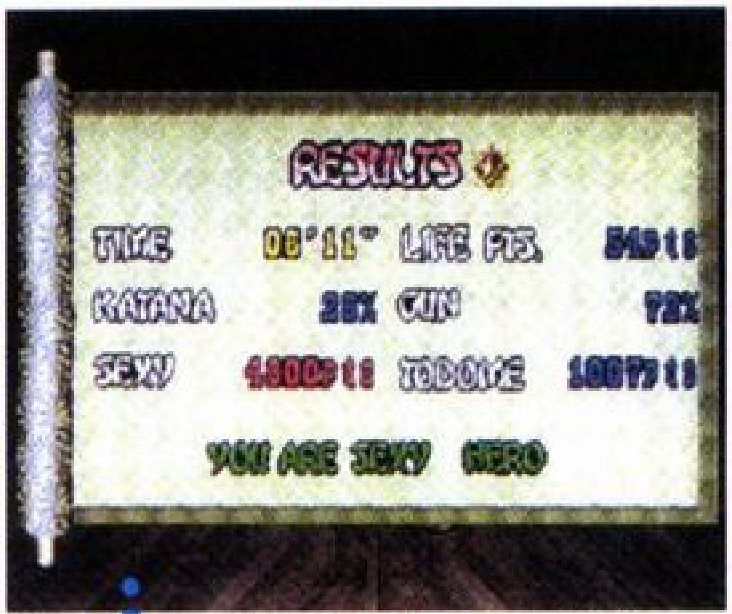
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임파워 PS비법 담당자 앞

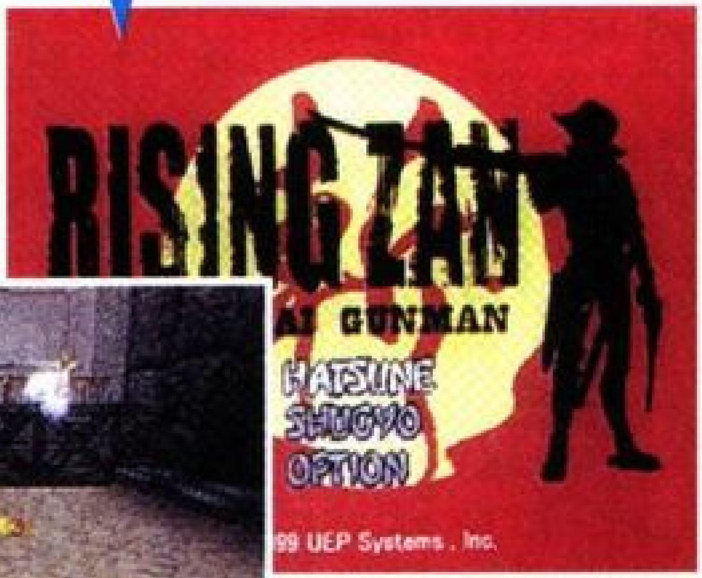
## 라이징 잔 -더 사무라이 건맨-

### 하츠네로 플레이

일본도와 권총을 가진 주인공의 활약을 그리고 있는 통쾌한 액션 게임 「라이징 잔」. 이 게임에서 여자 닌자 하츠네(初音)를 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있는 방법이 있다. 그 방법은 좋은 성적으로 스테이지를 클리어했을 때 얻을 수 있는 '히어로 뱃지'를 12개 이상 모으기만 하면 된다. 이 조건을 만족시키면 모드 선택 후에 캐릭터 항목이 새롭게 추가된다.



○ 히어로 게이지를 12개이상 모으면 데이터를 일단 세이브해둔다



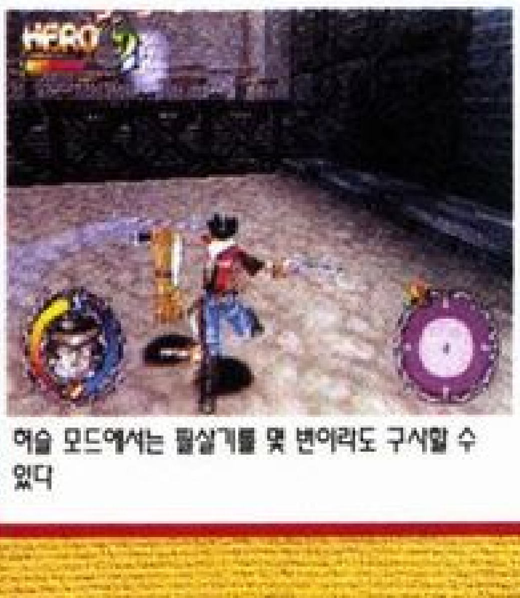
○ 타이틀 화면으로 가보면 하츠네를 선택할 수 있다



○일본도와 짧은 칼로 적을 싸우는 여자 닌자 하츠네

### 게임 모드와 난이도 설정

'Final Impact'를 클리어한 후, 타이틀 화면에서 L1, L2, R1, R2의 4개 버튼을 동시에 누르면서 게임 스타트를 선택하면 허슬(Hustle)타임이 지속되는 허슬 모드를 플레이할 수 있다. 이외에도 난이도 Normal에서 'Final Impact'를 클리어하면 옵션에서 난이도가 더욱 높아진 Hard 모드를 선택할 수 있게 된다.



허슬 모드에서는 필살기를 몇 번이라도 구사할 수 있다



난이도가 올라가면 적 졸개의 내구력이 보다 높아진다

## 파이널 판타지 8

### 몸바를 G.F로 사용

게임 스토리상에서 중요한 역할을 하는 몸바. 이 몸바를 G.F로 소환할 수 있는 방법이 있다. 그 방법은 포켓 스테이션용 미니게임 「초코보의 외출」에서 '우정의 증표(ゆうじょうの あかし)'라는 아이템을 입수한 다음, 전투 중에 이것을 사용하면 된다.

| | |
|---|---|
| 속성 | 없음(방어력 무시) |
| 초기 레벨 | 없음 |
| 초기 HP | 없음 |
| 기술명 | 몸바몸바몸바 |
| 소환시간 | 4초 |



'우정의 증표'는 포켓 스테이션용 미니게임에서만 얻을 수 있는 귀중한 아이템이다


공중에서 급강하하여 칵이나 할퀴는 공격으로 상대에게 큰 대미지를 주는 기술인 '몸바몸바몸바'

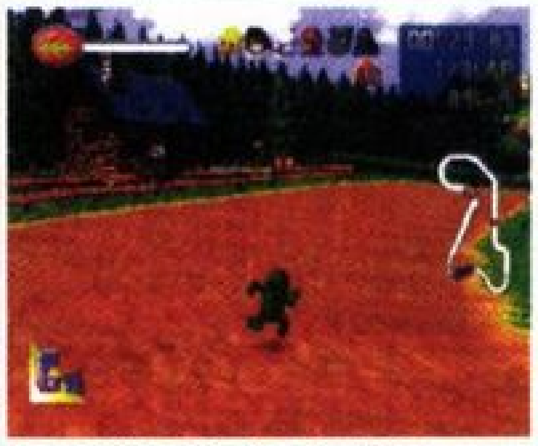
## 초코보 레이싱 -환계로의 로드-

### 숨겨진 캐릭터 출현

지난 호 공략에서 미처 발견하지 못했던 3명의 숨겨진 캐릭터인 아야와 사보텐더 그리고 비공정 인빈시블의 출현조건과 커맨드를 소개하기로 한다.


아야는 뉴욕 경찰의 패트롤카를 타고 등장한다

| 이름 | 출현조건 | 커맨드 |
|---|---|---|
| 아야 | 스토리 모드를 클리어한다(9화에서 승리) | R1+R2+O |
| 사보텐더 | 스토리 모드를 6번 클리어한다 | R2+O |
| 비공정 인빈시블 | 스토리 모드를 9번 클리어한다 | L1+R1+O |


최고속도이외의 능력은 아주 높은 사보텐더



생명체가 아닌 비공정 인빈시블까지 등장하다니!

# PS 액션 리플레이 코드

### 댄스댄스 레볼루션

● 모든 곡 선택가능
8001047C FFFF
8001047E FFFF

● 메뉴에 에디트 추가
3001046D 00FF

### 데빌서머너 소울해커즈

● 돈 최대
801E2F80 423F
801E2F82 000F

● 마카
801E2F84 423F
801E2F86 000F

#### 주인공의 능력치

(다른 캐릭터는 50바이트씩 더함)

● 경험치
801E4000 423F
801E4002 000F

● 현재 HP
801E4004 03E7

● 최대 HP
801E4008 03E7

● 현재 MP
801E405C 03E7

● 최대 MP
801E4060 03E7

● 레벨
801E4018 0063

● 능력
801E402E 6363
801E4030 6363
801E4032 6363

※최대치는 7F이지만 여기에 방어구를 장착하면 1로 돌아감.



#### 아이템 개수

● 무기(개수 57)
301E2E01 000A
: 1바이트씩 더함
301E2E57 000A

● 탄환(개수 E)
301E2E58 00C8
: 1바이트씩 더함
301E2E65 00C8

● 총(개수 18)
301E2E68 000A
: 1바이트씩 더함
301E2E7F 000A

● 방어구(개수 49)
301E2E80 000A
: 1바이트씩 더함
301E2EC8 000A

● 도구(개수 50)
301E2ED0 000A
: 1바이트씩 더함
301E2F1F 000A

● 인스톨 소프트(개수 10)
301E2F20 0001
: 1바이트씩 더함
301E2F3F 0001



### 더 킹 오브 파이터즈 '98

● 1P 무적(L1 버튼)
D00CC2E2 FBFF
800C2748 0067
D00CC2E2 FBFF
800C2762 0067

● 2P 무적(R1 버튼)
D00CC2E2 F7FF
800C2910 0067
D00CC2E2 F7FF
800C292A 0067

● 1P 필살 게이지 최대(L2 버튼)
D00CC2E2 FFFF
800C27E8 03FF

● 2P 필살 게이지 최대(R2 버튼)
D00CC2E2 FDFF
800C29B0 03FF

● 공중에서 필살기 사용(1P)
800C26FC 9010

● 슬로우 모션(R1+R2버튼)
D00CC2E2 F5FF
8009D1F8 35CA

● 시간 무한대
800C35AA 5900

### 버스트 어 무브 2 -댄스 천국 MIX-

● 1P 방해
3005E743 000x

● 2P 방해
3005E775 000x

● 캐릭터 및 댄스 뷰어 모두 선택 가능
B01A0001 0000
3004E2EF 0001

● 대전에서 로보-Z 스테이지 선택 가능
D009060C F7FF
8009060C FFFF

### 사가 프론티어 2

● 돈 최대
B01F0070 00000000
80010408 423F

● 모든 기술 획득
B01F0001 00000000
3001003C 00FF

● JP 무한대
D01C9C22 2405
801C9C20 0000

● CR 최대
80010638 423F
8001063A 000F

● 전투시 CR 최대
800107F8 423F
800107FA 000F

● 특수 캐릭터(알렌)
D01AED50 0063
801AED52 0063

● 특수 검
800A7462 FFFF



#### 스테이터스

(모든 캐릭터 공용)

● 최대 HP
B01F0070 00000000
8001040C 03E7
B01F0070 00000000
8001040E 03E7

● 최대 LP
B01F0070 00000000
80010410 FFFF

● 최대 WP
B01F0070 00000000
80010414 FFFF

● 최대 WP-S
B01F0070 00000000
30010417 0063

● 최대 JP
B01F0070 00000000
80010418 FFFF

● 최대 JP-S
B01F0070 00000000
3001041B 0063

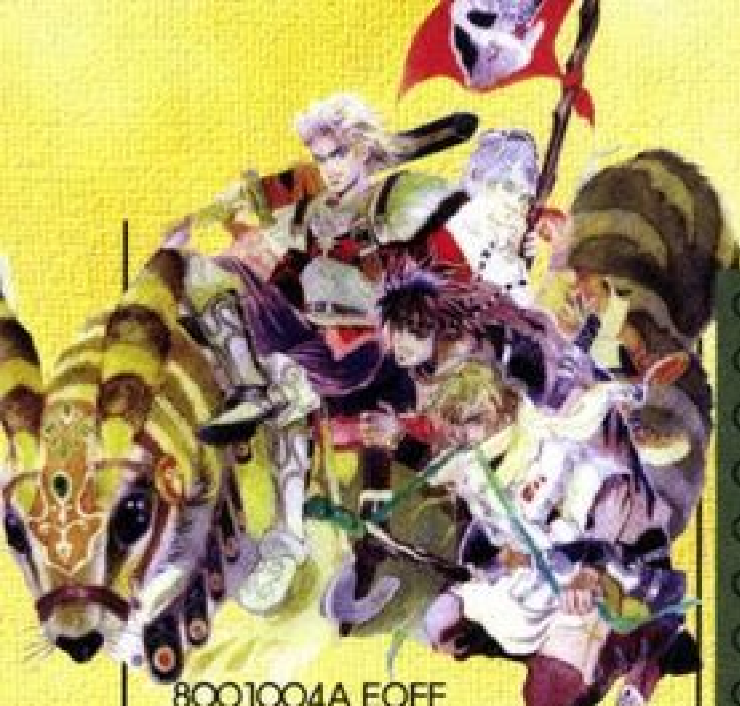
● 술 레벨 최대
B01F0070 00000000
3001041D 00FF
B01F0070 00000000
8001041E FFFF
B01F0070 00000000
80010420 FFFF
B01F0070 00000000
80010422 FFFF
B01F0070 00000000
80010424 FFFF
B01F0070 00000000
80010426 FFFF
B01F0070 00000000
80010428 FFFF

● 모든 무기 및 방어구 파손 없음
B01F0070 00000000
3001043D 00FF
B01F0070 00000000
3001043F 00FF
B01F0070 00000000
30010441 00FF
B01F0070 00000000
30010443 00FF
B01F0070 00000000
30010445 00FF
B01F0070 00000000
30010447 00FF

● 칩 최대
800103D4 423F
800103D6 000F

● 기(技), 술(術) 모두 습득
3001003D 00FF
8001003E FCFE
80010040 FFFB
80010042 C08F
80010044 FEFF
80010046 BCCF
80010048 FEFF





8001004A E0FF
8001004C F8FF
8001004E FCF8
80010050 F8F8

●일격필살
D01BAB2E AE04
801BAB2E AE00
D01BAB3E A604
801BAB3E A600

●적 소멸
D0018856 FFFE
8001308C 0001
※필드 화면에서 셀렉트 버튼을 누름

### 전투시 적용 코드

●모든 캐릭터의 HP 무한대
B00401F0 00000000
801F4D28 03E7
B00401F0 00000000
801F4D2C 03E7
B00401F0 00000000
801F4D44 03E7
B00401F0 00000000
801F4D38 03E7

●모든 무기 최대
B0070002 00000000
301F49D5 00FF
B0070002 00000000
301F4F85 00FF
B0070002 00000000
301F5175 00FF
B0070002 00000000
301F5365 00FF

### 파티 변경

●파티의 사람 수
30010008 00xx

●첫 번째 캐릭터
3001000C 00xx

●두 번째 캐릭터
3001000D 00xx

●세 번째 캐릭터
3001000E 00xx

●네 번째 캐릭터
3001000F 00xx



xx

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01 | 실마르 | 10 | 사르곤 |
| 02 | 나르세스 | 11 | 릿치 |
| 03 | 니나 | 12 | 패트릭 |
| 04 | 라벨 | 13 | 구스타프 |
| 05 | 규스타브 | 14 | 미디어 |
| 06 | 캘빈 | 15 | 로베르토 |
| 07 | 타이라 | 16 | 프루미에 |
| 08 | 코델리아 | 17 | 지니 나이츠 |
| 09 | 윌 나이츠 | 18 | 병사 |
| 0A | 디아나 | 19 | 병사 |
| 0B | 요한 | 1A | 병사 |
| 0C | 반아블 | 1B | 병사 |
| 0D | 유리아 | 1C | 병사 |
| 0E | 엘레노아 | 1D | 규스타브 |
| 0F | 레이몬 | 1E | 병사 |
| | | 1F | 네벨스탄 |

※파티 화면의 캐릭터는 바뀌지 않음.

## 슈퍼로봇대전 F 완결편

●돈
8019BA6A 967F
3019BA6C 0098

●총 턴수
8019BA6E xxxx

●시나리오 중 턴수
3019BA70 00xx

●강화파츠 9개
B0160001 00000000
3019BB35 0009

●전투후 반드시 레벨 업
8007F756 A4A0

●레벨업시 레벨 99(□버튼)
8007F01C 0001
8007F01E 2462
D0153B58 0080
8007F01C 0000
D0153B58 0080
8007F01E 0000
8007EEE4 0063
8007EEE6 2402
8007ED50 0063
8007ED52 2402

●에너지 감소 없음(적 포함)
80095ADE 9462
80098CF2 9482
8007B792 9462

●탄수 감소 없음(적 포함)
8007B752 9043

●정신 포인트 감소 없음
80083BC6 9464

●에비 전투후 싱크로율 400%
8007BD28 0190
8007BD2A 2403

●15단 개조
301478CD 000F
301478CF 000F

●간단 15단 개조(HP만 14단)
D0153B58 0081
30199F2F 00E0
D0153B58 0081
80199F30 FFFF
※유니트 개조화면에서 □ + L2버튼을 누름

●간단 10단 개조
D0153B58 0082
30199F2F 00A0
D0153B58 0082
80199F30 AAAA
※유니트 개조화면에서 □ + R2버튼을 누름

## 움 재머 라미



●1P 언제나 Cool
80071DC0 0000
80071DC2 0000

●1P 언제나 Good
80071DC0 0004
80071DC2 0004

●1P 득점 최대(3만)
80071DBC 7530

●2P 언제나 Cool
80071DCA 0000
80071DCC 0000

●2P 언제나 Good
80071DCA 0004
80071DCC 0004

●2P 득점 최대(3만)
80071DC6 7530

●피크 전부 획득
301A5317 003F

●스테이지 모두 선택 가능
801A5318 0100
801A531A 3F3F
801A531C 3F3F
801A531E 3F3F
801A5328 0100
801A532A 3F3F
801A532C 3F3F
801A532E 3F3F



●한 소절의 득점
80071CD8 xxxx(1P)
80071DD2 xxxx(2P)



xxxx=0000(0점)~03E7(999점),
xxxx=FFFF(-1점)~FC18(-999점)

## 월드 스타디움 3

●구속 표시
8006796C xxxx

●키코드
D00659CC xxxx
D00676A4 xxxx
D006772C xxxx

xxxx

| | |
|---|---|
| 0001 | L2 버튼 |
| 0002 | R2 버튼 |
| 0004 | L1 버튼 |
| 0008 | R1 버튼 |

●보통볼로 시속 999km
80067978 03E7

●스피드볼로 시속 999km
80067976 03E7

●포크볼로 시속 1km
80067974 0001

●스트라이크 회수
80064470 000x

●볼 회수
80064474 000x

●아웃 회수
80064478 000x

●선공 합계 득점
800643D4 00xx

●후공 합계 득점
800643FA 00xx
(xx= 최대 63(99점))

### 1P, 2P 바꾸기

●1P측 공격시
800643A0 0000
80064360 0001

●2P측 공격시
800643A0 0001
80064460 0000

●혼자서 2인 플레이(1P 컨트롤러 사용)
800643A0 0000
80064460 0000

●혼자서 2인 플레이(2P 컨트롤러 사용)
800643A0 0001
80064460 0001

●장타력 테스트에서 999m & 홈런 99개
(분신군에서 사용)
8014E014 03E7
8014E016 03E7
8014E018 03E7
3014E01E 0063

# 아가동산

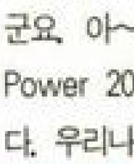


**봄이 언제 올까 싶었는데 벌써 여름이 된 것처럼 날씨가 상당히 더워졌네요. 그러나 이럴 때일수록 감기 걸리지 않게 조심해야 합니다(제가 목감기 때문에 1주일 가량 고생했걸랑요). 몸이 아프지 않아야만 게임도 재미있게 할 수 있기 때문이죠.**

**※이번 호 아가동산 표지는 후지사키 시오리입니다. 이번에도 또 여자가 되고 말았네요.**

**손봉기/ 경북 안동시 용상동 현대 APT 213/1008**

안녕하세요 아가박님. 저는 Power에 살고 Power에 죽는 고2 봉기라고 합니다. 몇일전 PS2에 대한 소문이 Power에 완벽하게 나온다는 소문을 듣고 Power를 기다렸습니다. 그런데 PS를 사려고 돈을 모으는 저에겐 6800원이 적은 돈이 아니었습니다. 그래서 Power를 포기하려는데 헌혈을 하면 도서상품권을 준다는 소문이 학교를 강타하였고 그 소식을 들은 전 피가 남아도는 것을 느꼈습니다. 다음날 「헌혈의 집」앞 자동문을 헤치고 들어서니 벌써 많은 인파가 있었습니다. 그런데 바늘의 굵기가 장난이 아니었습니다. 물론 무지 아프겠죠. 드디어 때가 되어 간호사 누나가 오더군요(그 간호사는 왠지 불안해 보이더군요). 역시 그 간호사는 저의 팔에 바늘을 2번만에야 찔러 보고 찾더군요. 아~ 억울해. 그러나 Power를 위해서라면 I Love Power 20000. 우리나라에선 많은 양의 피를 수입한답니다. 우리나라 사람에겐 우리 피를 줍시다.



**저희 게임파워를 구입하기 위해 피까지 뽑다니~ 봉기군은 정말 파워의 진정한 팬이라고 말할 수 있겠네요(혹시 헌혈이 끝난 후, 피가 모자라다는 느낌이 들지 않았나요?) 그런데 헌혈을 하면 진짜로 도서상품권을 주던가요? 옛날에는 헌혈하면 빵과 우유를 준다는 얘기는 있었지만 요즘에는 정말 희한한 것을 다 주는군요.**

**고은경/ 인천시 계양구 계산 3동 은행마을 태산 아파트 418동 102호**

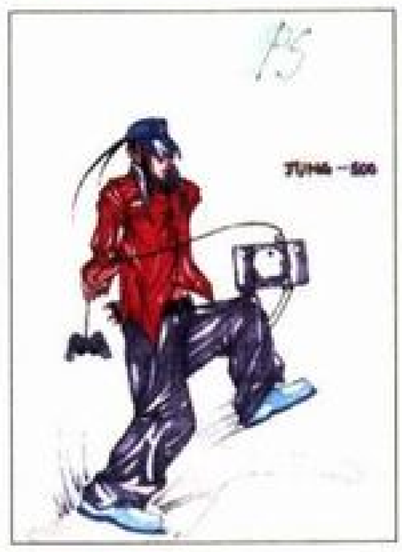
안녕하세요? 아가박님! 300원과 CD에 대해서 이야기 좀 하렵니다. 저희 집앞에 게임점이 CD세일을 하고 있었습니다. 도대체 얼마나 하길래 하고 들어갔습니다. CD마다 가격이 달랐는데 그중에서 제일 싸게 보이는 게임을 아저씨에게 물어봤습니다. "30원". 저는 너무 놀란 나머지 "네~에"라고 외쳤습니다. 저의 놀란 표정을 보고 값을 올려야겠다고 생각하신 아저씨는 "30원은 너무했지? 300원". 저는 "정말요?"하고 얼른 구입했습니다. 그리고 집으로 후다닥 달려와 CD를 가동시켰습니다. 전 이 게임을 보는 순간 제 게임기가 PS가 맞나하고 의심해봤습니다. 이건 완전히 그래픽은 8비트요, 사운드는 개떡에다가 기술도 안되고 거기다 느리기까지…. 전 그 CD를 꾸겼습니다. 30원에 살 수도 있는걸! 270원이 아까웠습니다. 여러분! 싸다고 무조건 사지 맙시다. PS: 참고로 그 게임의 이름은 "마스터즈 파이터"입니다. 아가박님 혹시 아세요?



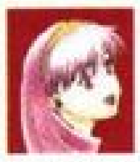
**300원짜리 CD라~ 아무리 세일이라고는 하지만 정말 믿기지 않을 정도로 싸군요. 보통 서민CD가격이 5000원이니까 300원이면 그냥 거저라고 할 수 있죠. 그러니 그 게임이 아무리 재미없고 거지같은 게임이라고 할 지라도 그다지 억울한 것은 아니라고 봅니다. 그리고 그 '마스터즈 파이터'라는 액션 게임은 이름은 들어본 적이 있지만 본 적은 없는 것으로 봐서 C급 수준의 게임이 아닌가 싶네요. 아무튼 플스 게임은 그 종류가 너무 많다 보니 수준이하의 게임도 엄청나게 많은 것 같습니다.**

**이정수/ 수원시 권선구 평동 15-20 6/4**

게임공략을 보고 하면 실망한 적이 한 두 번이 아니다. 게임을 해보면(특히 RPG) 공략이 너무 이상한 것 같다. 게임을 공략해본 담당자님께서도 그 게임을 공략하면서 플레이하기 때문에 그 게임의 재미를 느낄 수 있다. 그렇게 게임을 하면서 스토리대로 진행하고 그리고 막힌 곳에서 자신이 더 열심히 하면서 그곳을 깨보면 그때의 기분이란 정말 뿌듯하다. 그러나 나는 공략을 보면 왠지 공략없이 했던 게임도 재미를 느끼지 못하고 싫증이 난다. 그 이유를 들어보면 게임을 해석할 줄 아는 분은 자신의 내용파악 등을 할 수 있지만 공략이라고 하면서 '슈퍼 히어로대작전'을 보고 하면 무슨 스토리의 내용은 제대로 나와있지 않고 이상하게 어디로 가서 뭐하구 또 어디 가서 뭐하면서 어떻게 하구 등등…. 이런 강조어들은 왠지 모르게 독자들로부터 짜증을 불러 일으키기가 쉽다. 이거야 원 게임을 재미있게 클리어하라는 건지 아니면 이 게임을 무작정 깨보라고 하는 건지 구분이 안 갈 때가 한두번이 아니다. 이럴 때에는 어느 정도의 실망을 느끼게 된다. 독자들은 게임을 어떻해서든 깨볼려고 하는 것은 절대 아니라는 점과 그리고 그 게임을 하면서 즐거움을 느끼기 위해 한번 더 그 게임을 클리어한다는 사실을 좀 알아주셨으면 좋겠다. 아! 그리고 이번 PS 공략왕의 FF6를 공략하신 분 정말 훌륭한 것 같다. 특히 12P에서 '던전에서 헤매는 것은 또하나의 재미와 스토리를 전개해 나간다'라는 말은 정말 좋았다. 앞으로는 FF6를 공략한 분처럼 공략을 해주시면 정말 독자들도 재미있게 할 것이다. 끝으로 제 글을 읽어주신 아가박님께 감사한다.



P.S 슈퍼히어로작전. 물론 게임은 재미없었다. 하지만 스토리를 알아야 하는 맛이라도 있지 그냥 다짜고짜 어디 가서 뭘 먹고 돌아온 다음, 뭐하구 이런 것뿐이니 열받아서 그다다음날 바꿨음.



**저희 파워 공략에 대한 정수군의 충고에 정말로 감사드립니다. 저희 나름대로는 최선을 다해서 게임을 공략하지만 가끔은 독자들이 원하는 방향의 공략을 하지 못 할 때가 있습니다. 앞으로는 공략의 방향성을 개선하여 어디 가서 무엇을 하라는 식이 아닌, 스토리를 이해하기 쉬운 공략을 만들도록 하겠습니다.**

**옥봉경/부산시 부산진구 개금 2동 5통 1반 811호**

안녕하세요 아가박님. 전 이제 막 고 3이 된 옥봉경이라고 합니다. 제가 이 글을 쓰게 된 동기는 한참 공부를 해야 될 시기에 만든 저희 써클에 관한 이야기를 하고자 합니다. 제가 얼마전 오락을 무지무지 좋아하는 친구 5명과 함께 "JJANG"이라는 써클을 만들게 되었습니다. 여기서 "JJANG"이란 'Juvenescent Jointly Apparatus Nos-trings For Game', 즉 '게임을 위한 젊은이들의 모임'이란 뜻을 가지고 있습니다. 그런데 중요한 것은 모두가 우리 써클을 무시한다는 것입니다. 우리 5명 모두는 오락을 좋아해서 모인 것인데 다른 아이들은 "그딴 것은 시간낭비다"라고 얘기를 합니다. 이럴때면 어떻게 해야 할까요? 저희 좀 도와주세요. P.S: 아가박님 몸 건강하시고요. 저희에게 창

단 기념이 될 만한 기념품 좀 어떻게….

**게임을 위한 젊은이들의 모임이라~ 써클 이름이 아주 거창하네요(특히 영어로 된 이름은 해석하기도 힘들 정도…). 그건 그렇고 다른 친구들이 써클을 무시한다고 해서 너무 기죽지 마세요. 5명의 멤버만이라도 서로 재미있게 즐기면 됐지, 굳이 다른 친구들의 눈치를 볼 필요는 없다고 보기 때문이죠. 마지막으로 창단 기념이 될 만한 기념품은 사정상 좀 곤란하고 말로 이를 대신하기로 하기로 하죠. "JJANG의 창단을 정말 축하드립니다~"**

곽병재/대구시 동구 지묘동 360번지 태왕 그린힐즈 104동 401호




안녕하세요, 아가박님. 오랜만입니다. 빨리빨리 이야기해드리고 싶습니다. 왜 이리 급하냐구요? 그럴럴럴♬~럴럴~♬ 일이 있습죠. ♬ 얘기해드리죠. 흠~ 언제나 게임을 하려면 조그만 플스를 들고 힘없는 발걸음으로 거실로 나갔던 나, 나의 말재주에 모든 것을 걸었던 나의 게임 인생은 이렇게 시작된다. "엄마, 헤어 스타일 예쁘네 정말 멋져!", "오호호, 그러니", "엄마, 오락 한판만 해도 돼", "그러렴", "NICE". 이렇게 반복되는 나의 게임 인생. 있지도 않은 말을 지어내야 했던 지난 날. 이젠 상관없다. 지난 날의 쓰라린 기억까지 이제는 추억으로 받아들일 수 있을 정도로 나는 지금 이 순간이 행복하기 때문에…. 아직도 눈치 못 채셨나요? 말씀드리죠. 제 방에도 TV가 있답니다. 얼마전 부모님께서 TV를 구입하셨는데 남은 TV를 제 방에 옮기신 거죠(지금 제 동생이 옆에서 슈퍼로봇대전 F를 즐기고 있는데 계속 단쿵깨이!라고 외쳐서 씨끄러워 죽겠습다). 그래서 요사이에 게임을 매일 할 수 있어서 너무 행복합니다. 하지만 그에 따른 고액의 돈을 부모님께 납부해야 했기 때문에 게임 자금이 많이 쪼들립니다. 뭐 그래도 이젠 상관없습니다. 후후 그럼 다음 달에 뵙죠. 아가박님.

**모니터를 통해 플레이하는 PC게임과는 달리 비디오 게임은 TV를 통해 플레이하기 때문에 비디오 게이머들은 게임을 플레이할 때마다 부모님이나 형제들의 눈치를 보게 되죠. 특히 드라마 같은 TV 프로 시간대가 되면 게임을 플레이하기가 너무나도 힘들어지죠. 따라서 비디오 게이머라면 누구나 한번쯤은 '내 방에 TV가 있으면 언제라도 원할 때마다 게임을 즐길 수 있을텐데' 라는 생각을 해본 적이 있으리라고 봅니다. 그러니 병재군이 지금 얼마나 기분이 좋을지는 충분히 이해가 되는군요. 그러나 TV가 생겼다고 해서 너무 게임에만 매달리다가는 도리어 게임을 완전히 못하게 되는 사태에 직면할 수도 있으니 주의하세요.**

un/ 서울시 마포구 도화동 3-59



오 안녕하세요! 아가박님… 저는 Jun이어요. 이 Jun이 아가동산에 입장을 하려 매달 문을 두드렸는데… 음, 이유는 잘 모르겠군요! 드디어 PS2 스펙이 발표됐군요. PS와 100% 호환 이 것만으로도 PS가 SS을 앞지르는 듯합니다(말이 이상?). 어쨌든 PS2가 나오면 또 한번 엄청난 가격파동이 닥칠 듯(음, 그때를 위해서 저축을…). 아! 아가박님 궁금한 게 있어서 질문을 드립니다. 제 친구가 그러는데 듀얼쇼크가 초기모델과 지금 나온 게 약간 다르다고 하던데…. 무슨 말인지 궁금하구요. 또 PS2에서 PS의 메모리 카드와 듀얼쇼크가 대응되는지도 궁금하네요. 재미없는 사연 읽어주신 아가박님께 캄사드리구요~ 게임도 열심히 하시고 책도 열심히 만드시길… Jun이 올립니다. PS: 사가 2를 구했는데 이~야 바로 이거니다. 또 4차로봇…도 구했어요. 저는 이것만으로도 행복, 그런데… 저는 공부를 언제 하죠?

**저도 Jun군이 매달 사연을 보내오는 것을 알고 있지만 다른 사람들과의 형평성 문제때문에 연달아서 실어줄 수는 없지요. 이 점 이해하시길 바랍니다. 이제 본론으로 들어가서 듀얼쇼크가 초기 모델과 지금 나온 게 약간 다르다는 말은 저도 금시초문입니다(원산지가 약간씩 다르다는 말은 들어봤어도…). 혹시 외형상의 변화보다는 진동의 강도가 보다 세지는 등의 변화가 있는 것은 아닐까요? 그리고 플스2에 플스의 메모리 카드와 듀얼쇼크가 대응되는지는 아직 알려진 바가 없기 때문에 확실한 답변은 못 드리겠네요. 다만 제 의견으로는 기존 플스와의 호환성을 유지하기 위해서는 플스의 주변기기나 메모리 카드 등도 그대로 호환되어야 하지 않을까 싶네요.**

병장 박병준/강원도 강릉시 주문진 우체국 사서함 12호 1대대 4중대 1소대

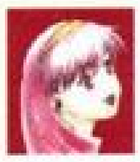
안녕!하셔요…. 저는 지금 군에 몸담고 있는 군인입니다. 나이는 23살이지요. 계급은 육군 병장 오대 장성입니다. ※오대장성! 준장 소장 중장 대장 병장… 거의 오락과 만화에 미쳐있는 군인입니다. 대학교 전공은 만화예술(?)이지요. 게임파워를 보다가 심심해서 몇자 적어봅니다. 제목! 준의 오락 인생… 때는 아주 옛날에 오락을 아주 좋아하는 소년이 있었습니다. 그 소년은 부모님의 반대에도 불구하고 오락장에 갔지요. 하루 하루 수련은 계속되고 부모님의 감시는 더욱 심해져도 그는 오락을 사랑하고 있었다. 그는 앞에 아니 강에 여자친구와 오락기가 물에 둥둥 떠내려가면 오락기를 먼저 구출(?)할 친구였습니다. 그는 점점 나이를 먹고 중학교에 갔고 오락에 대한 사랑은 더욱 깊어져 가고 있었습니다. 고등학교에 와서 처음으로 MD와 사귀게 되었습니다. 7만원이라는 거금(?)을 주고 샀지요. 그래서 팩을 한 13개정도 모았다가 SFC에 SF Ⅱ 터보가 나온다는 소식을 듣고 MD를 눈물을 흘리며 팔았지요. 그때 MD와 팩 13개를 10만원밖에 안 주었지요. 그때 SFC가 16만원이었지요. 그래서 열심히 돈을 모아 SFC를 사고 말았지요. 그때가 고 2때 공부는 벌써 포기했지요. 다시 SFC 팩을 16개정도 모았지요. 그러던 중, PC엔진 듀오를 보고 오락기에서 음성 사운드가… 그것을 보고 듀오가 가지고 싶어 잠도 오지 않더군요. 그래서 다시 SFC를 팔고 듀오를 샀지요. SFC와 팩 16개를 주고 듀오와 CD 1장… 정말 너무 하지만 음성 사운드에 SFC의 모든 것을 포기했지요. 그래서 다시 듀오CD를 모으기 시작했지요. 그러던 중, 다시 네오지오를 사기로 마음먹었습니다. 그 이유는 다름아닌 KOF 94 때문에. 그래서 듀오CD와 듀오 모두를 주고 네오지오로 바꾸고 말았습니다. KOF 94는 17만원이라는 거금을 주고 샀지요. 배보다 배꼽이 더 큰 놈이였어…. 그러던 중에 PS가 나온다는 소식을 듣고 돈을 모으기 시작했습니다. 한달 열심히 일했어. PS 65만원을 주고 샀지요. 그때 아버지에게 죽을 뻔 했지요. 그리고 그때는 정품CD밖에 없었기 때문에 정품만 샀지요. 그때 CD가 한 50장 정도 96년도… 그후 점점 PS 1000번이 눈이 멀어져 가기 시작했습니다. 그래서 PS 1000과 CD를 팔기로 했습니다. 이제는 오락세계에서 떠나기로 마음먹고 PS 1000을 12만원 받고 팔고 눈물을 흘리고 있는데 역시 오락을 포기할 수가 없었습니다. 그래서 CD는 그냥 N64와 팩 3개와 바꾸었습니다. 그러나 "한번 PS인은 영원한 PS인". 그래서 그때 FF7이 나온다는 소식을 듣고 일본 가서 PS와 FF7을 사오기로 마음 먹었습니다. 그때가 97년 총경비 80만원. 일본으로 가는 것까지는 좋았는데 FF7 때문에 PS가 매진이였습니다. 그래서 FF7만 사가지고 왔지요. 부산에 와서 PS 5500을 21만원에 다시 사고 말았지요. 그래서 지금은 PS 5500과 CD 100장 정도 그리고 N64, 팩 4개 GG, GT, GB 등을 가지고 있지요. 이제 제대까지 4개월 남았지요. 제대하면 다시 오락에 미쳐 살아야겠어요. 그럼 수고해요. 그리고 선물 좀 주셔요. 강릉에 오락에 미쳐있는 군인이…

**정말 엄청나게 긴 사연이네요(처음에는 편지 2장인줄 알았는데 뒤에 1장이 더 붙어있더군요). 말년 병장이신 병준군께서 자신의 게임 일대기를 장황하게 나열하셨는데 솔직히 말해서 별다른 내용은 없네요. 다만 새로운 게임기를 사기 위해 들인 노력과 정성은 정말 높이 살 만하군요. 그리고 다음에 사연을 보내실 때는 조금 간추려서 보내주세요.**

유동규/서울시 강북구 수유 2동 벽산 아파트 9동 1107호

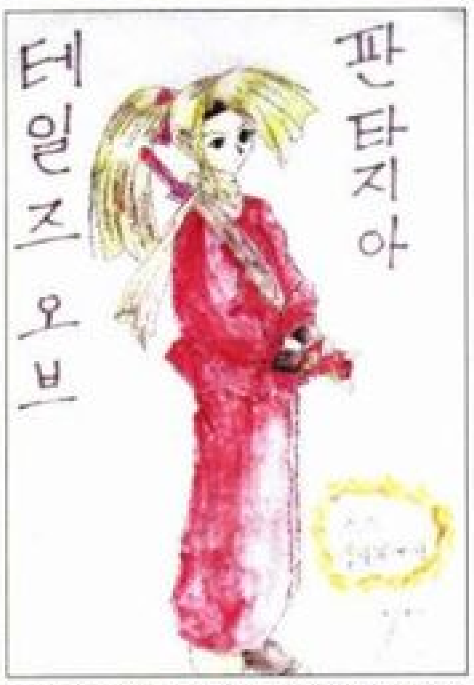
음 아가박님 안녕세요. 첨으로 이렇게 사연을 보내는군요. 전 지금 공부하다 심심해서 편지를 쓰는 것입니다. 참 제 친구 성덕이가 마침내 PS유저가 됐어요. 하하 슈퍼컴보이를 PS로 바꿨지요. 7만원이란 거금을 들여 샀지만 PS 모델

은 3000… 이런 골동품을 산 성덕이도 바보지만 그것이 7000보다 좋다고 속여 판 주인 아저씨가 더 싫게 느껴지는 군요. 불쌍한 성덕…. 하지만 FF6로 위안을 하고 있을 성덕이에게 힘내라고 전해주세요. ※포켓 스테이션은 얼마정도 하나요? 글구 오늘 파워에서 파워맨 찾았는데 실수로 못 적어 보냈어요. 음, 파워맨은 차례(?)에 있는 성검표안에 숨어있당. 그럼 아가박님도 힘내세요.

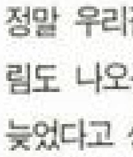


**천구분인 성덕군이 PS유저가 된 것을 정말 축하드린다는 말을 하고 싶네요 하지만 구형 모델인 3000을 샀다니 혹시 고장이라도 나는 것은 아닐까 조금은 걱정이 되는군요. 아무튼 3000을 7000보다 좋다고 속여서 팔다니! 그 게임점 아저씨도 정말 대단하네요. 상식적으로 생각해봐도 모델 번호가 나중의 것이 더 좋은 것이 일반적인데 말이죠.**

**강태욱/ 경남 마산시 합포구 완월동 218-1 경남 아파트 2동 805호**




안나세요 아가박님! 저는 강태욱이라는 사이비 플스 유저입니다. 호호호 전 플스가 없어서 질투와 부러움이 폭발(?)해서 아가박님껜 사연을 보내기가 좀 싫었지만 이번에 플스를 구입해서 기쁜 마음으로 사연을 보내게 되었습니다.—라고 했으면 좋겠지만 고딩이 되니 게임기 구입이 더더욱 힘들어져서 수능치고 나서야 살 수 있을 것 같군요…. 그땐 차세대 플스이겠죠!!! 유일한 게임기? 컴도 있지만 요즈음 나오는 겜은 너무 고사양이라… 재미도 있고 우리집에서도 돌아가며 싼 편에 속하는 플스 겜!!! 일석이조!!! 그래서 손댄 것이 블림!!!…(너무 환상적이야… 요즈음은 테일즈 합니다…). 베타지만 동영상도 나오고(우왓 칼라!!) 정말 우리집에서 돌아간다는게… 사실 좀 있으면 정품 블림도 나오는데…(훗 금방 구합니다. 발이 넓어서…) 너무 늦었다고 생각도 합니다. 하지만 실제로 받아 해보니 감회가 새롭군요. 와! 좀 있으면 플스 망한다…(퍼버벅→플스 유저) 이젠 플스 공략이 많은 것이 갑자기 좋아지는군요. 이러면 안되는데…(난 새턴파) 뭐 플스 겜도 좋고 새턴 겜도 드캐 겜도… 다 좋은데… 결론은 지가 하는 겜이 장땡인 것입니다(퍼버벅! 안돼 이젠 맞는 것도 질렸어!!!). 후훗 아가박님 다음에 또 뵙죠… 안—뇽—(→2×10000이 시들어갈 때 안—뇽—이 히트칠 것 같은 불길한 예감) P.S 근데 세이브 어떻게 하나요??? 꼬~~옥 갈켜 주세용!!!

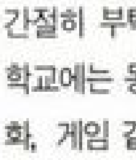


**요즈음 PC용 플스 에뮬인 블림의 정식버전이 발매되어서 그런지 이에 대한 얘기가 많이 나오네요. 아마도 저사양의 PC에서도 플스 게임이 무리없이 실행되기 때문에 큰 주목을 받고 있는 것 같습니다. 이를 통해서 더 많은 사람들이 PC를 통해 플스 게임을 즐길 수 있다는 점은 아주 환영할 만한 일이지만 아무리 블림이 완벽하다고 해도 에뮬이라는 한계가 있기 때문에 플스 게임의 진정한 재미를 느끼기는 조금 힘들다고 봅니다. 그리고 블림에서 세이브를 하려면 메뉴의 메모리 카드(MemCards)를 선택한 다음 매니저(Manager)에서 메모리 파일(일종의 메모리 카드의 개념)을 만들어야 합니다.**

**문기한/경기도 연천군 청산면 백의 2리 34번지**



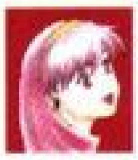

아가박 형님께… 안녕하십니까? 아가동산에 첨 글을 올리는 사람입니다. 게임책에 그림 보내는 것도 첨이구요. 앗… 근데 이거 안 뽑히면 어쩐다죠? 두근반 세근반 편지를 씁니다. 요즘 제 친구놈이 플스를 팔려고 합니다. 플스 게임에 흥미가 없어졌다나…. 전 점점 좋아지는데… FF8이나 사가 프론티어2… 아! 그림을 다소 웃기게 그린 것 FF8 골수팬들이 도끼눈 뜨시겠죠. 하지만 저 또한 FF8에 빠져 있답니다. 3장 중반 플레이중이죠. 근데 게임속 주인공들은 맨날 미남미녀니까 한번 바꾸어 봤습니다. 훗~ 맘에 드실는지… 원작과 비교하면서 보면 정말 웃겨요. 이제 자동차과 3학년이다 보니까 게임할 시간이 많이 줄어들었습니다. 그리고 죄송한데여 전국에 신문부 학생들에게 드리고 싶은 말씀. 저희 학교 신문부와 교류를 원하시는 분은 경기도 연천군 전곡읍 전곡 3리 명정 1-406호 김상근 앞으로 학교소개 등과 최근 신문을 보내주셨으면 합니다. 물론 저희 학교 신문도 보내드리겠구요. 곧 홈페이지도 만들 계획입니다. 간절히 부탁해요. 신문 마니마니 보내주세엽~. 요즘 저희 학교에는 동아리를 만드는 게 굉장히 인기입니다. 풍물, 만화, 게임 같은 것이요. 이제 곧 1학기가 끝나겠죠. 그럼 취업이라는 걸 나가야겠죠. 저도 마냥 학생이 될 수는 없는 게 참 싫네요. 휴~ 어디로 가야될는지… 걱정입니다그려. 참!! PS2가 고개를 드러냈더군요. 휴~(이제 PS의 시대는 끝인가) 세가의 드림캐스트의 도발에 소니도 발끈~ 닌텐도도 발끈~ 이러다가 유저들 주머니는 먼지로만 가득 차겠네요. 지금 PS로도 충분히 좋은 게임을 낼 수 있으면서 세계의 PS유저들을 부디 실망시키지 않기를 바랄 뿐입니다. 소니여… 제발… 드캐도 충격이었는데…



**리노아와 스콜의 60년뒤의 모습인가요? 정말 엽기적이네요(두달 전 아가동산 표지보다 정도가 더 심함). 하지만 그림 자체는 아주 뛰어나다고 생각합니다. 그건 그렇고 기한군은 자동차학과에 재학중이라고 했는데 저에게는 자동차학과라는 것이 약간은 생소하네요(자동차 자체를 연구하는 학과인지 아니면 자동차를 만드는 학과인지 잘 모르겠어요). 참! 이 글을 통해서 다른 학교 신문부와 많은 교류가 있기를 바랍니다.**

**김상현/ 부산시 해운대구 우2동 삼호가든 8동 304호**

안녕하십니까 아가박님. 제가 드디어 그토록 갈망하고 바라던 PS를 샀습니다.…라고 지난 달에 편지를 보내려고 했습니다. 하지만 그럴 수가 없었습니다. 그 이유를 말씀드리겠습니다. 지금까지 모았던 돈과 세배돈을 합하니까 20만원정도 되더군요. 드디어 PS를 사려고 전화 사서함을 이용했습니다. 한참 듣다가 PS를 싸게 파는 사람을 찾아냈습니다. 그래서 서로 연락했습니다. 먼저 제가 돈을 냈습니다. 하지만 며칠이 지나도 연락이 오지 않는 겁니다. 알려준 B.P번호도 정지당했더군요. 그렇게 기다리다가 우연히 전화사서함에서 저와 거래하기로 한 사람에게 사기를 당한 사람이 있다는 것을 알아냈습니다. 그래서 절망적으로 기다리고 있는데, 그××에게 연락이 오더군요. 하는 말이 전화번호를 잊어버렸다고 하는 겁니다. 소포를 오늘 부쳤다고 하더군요. 기가 차서 전화사서함에서 들은 얘기 해줬죠(이땐 너무 성급했습니다). 그러자 그××는 모르는 얘기라면서 끊어버리더군요. 그후로는 소포도 오지 않고 감감무소식입니다(내가 얼마나 피땀 흘려 먹을 거 안 먹고 살 거 안 사고 모은 돈인데…) 제가 이 일을 당한 이후로 친구들과도 이야기도 별로 하지 않고 가족과도 대화 수가 줄었습니다. 몰래 사려고 했던 거라서 부모님께 말씀드리지도 못하고 거의 눈물로서 허송세월을 보내며 사는 낙을 잃고 있습니다. 아가박님, 제발 이 ××를 찾아서 돈을 받아주세요. 1명도 아닌 2명에게 사기를 치고 소포 보내지도 않을 거면서 말도 안되는 변명하면서 다시 전화 거는 이런 비열하고 간사한 놈은 꼭 잡혀야 합니다. 다시 한번 호소합니다만, 이 놈 좀 꼭 잡아주세요. 제발, 꼭, Please… -하루 하루 절망적으로 사는 독자 상현 드림-



**14만원이나 되는 큰 돈을 사기당하다니~ 정말 속이 많이 상했겠어요. 이처럼 1대1로 만나서 직접 거래하지 않고 우편으로 거래하는 경우, 사기를 당하는 사례가 종종 발생하기 때문에 상대방의 정확한 신상을 파악하는 것이 중요합니다(저도 당해봐서 뼈저리게 느낀 바가 있지요). 제가 그 사기꾼을 잡기는 힘들 것 같고 아무튼 이 사연을 통해서 잘 해결이 되었으면 좋겠네요.**

**아가동산의 벚꽃놀이에 빠진 입장객**

- ✽ 양정환(인천시 부평구 산곡 3동)
- ✽ 양현홍(서울시 금천구 시흥 2동)
- ✽ 이경묵(부천시 원미구 중 4동)
- ✽ 이로운(전남 목포시 하당)
- ✽ 이재홍(경북 안동시 당북동)
- ✽ 이학민(인천시 연수구 동춘동)
- ✽ 이효석(경기도 시흥시 미산동)
- ✽ 원권석(대구시 북구 노원 1가)
- ✽ 전광해(경북 상주시 무양동)
- ✽ 정명훈(서울시 영등포구 당산동 2가)

# X-file



[이현수 기자]

# 새턴의 마지막 종을 울려라!

모 기업의 이미지 광고 중 '2등은 아무도 기억하지 않는다'는 말이 전파를 타고 흐르며 한동안 유행어처럼 퍼져나간 적이 있던 걸로 기억한다. 2등도 그러하건데 꼴찌를 기억해 줄 정도의 정신적인 여유를 가진 이들이 있을까? 우리가 꼴찌를 기억하고자 한다면 그것은 놀리기 위해서 이거나, 누굴까 궁금해서… 등의 간단하고 단순한 이유일 것이다. 진정한 마음으로 꼴찌에게 갈채를 보내고자 기다리는 사람들이 있다면? 그들은 꼴찌에 애착을 가지고 있는 주변 사람일 것이다. 오늘 이날까지 새턴을 가지고 있는 사람들은 꼴찌를 기다리고 있다. 그것도 그 꼴찌가 아주 늦게 골인 해주기를 바라면서….



등장할 것이 확실시되는 소프트 1. WITH YOU-NEC 인터채널, 7월 예정

4월이 끝난 지금 우리의 새턴에서 돌아갈 신작 소프트는 15개 안팎이다. 이 중에는 먼 옛날부터 발매일 미정으로 돌아선 채 제작되고 있는지 조차 확인할 수 없는 소프트도 포함되어 있으므로 실제로 나올 가능성을 가진 소프트의 숫자는 더욱 줄어들 수 밖에 없다. 더 이상의 신작 개발 발표는 없을 것인가? 그리고 미궁속(!)에 빠져 있는 발매일 미정 소프트들은 정말 세상에 태어나게 될까?



등장할 것이 확실시되는 소프트 2. 스트리트 파이터 제로 3-캡콤, 여름 예정

새로운 개발 참여에 관한 기대는 현시점에서 거의 '불가능'에 가까운 것이 사실이다. 신 하드의 발표 때문이기도 하고…이유를 대자고 하면 끝이 없다. 이 얘기는 거두도록 하자. 우리가 주목하고 있는 것은 과연 어느 소프트가 꼴찌가 될 것인가 하는 문제이다. 문자 그대로 꼴찌가 아닌 가장 늦게 나오는 소프트, 그 소프트가 얼마나 새턴 유저들의 마지막 '향 신작 욕구'를 채워줄 수 있을 것인가? 그냥 그저 그런 작품이 맨 마지막에 등장하는 것보다는 뭔가 굵직한 '꼴찌'가 새턴의 마지막 신작이 되어 주었으면 하는 바램이다. 그 꼴찌가 입장하는 것이 꽤~ 먼 미래였으면 좋겠다는 생각도 함께….



워즈 · 워스… 나와 줄 수 있나요? PC용도 고사양을 요구하던데…

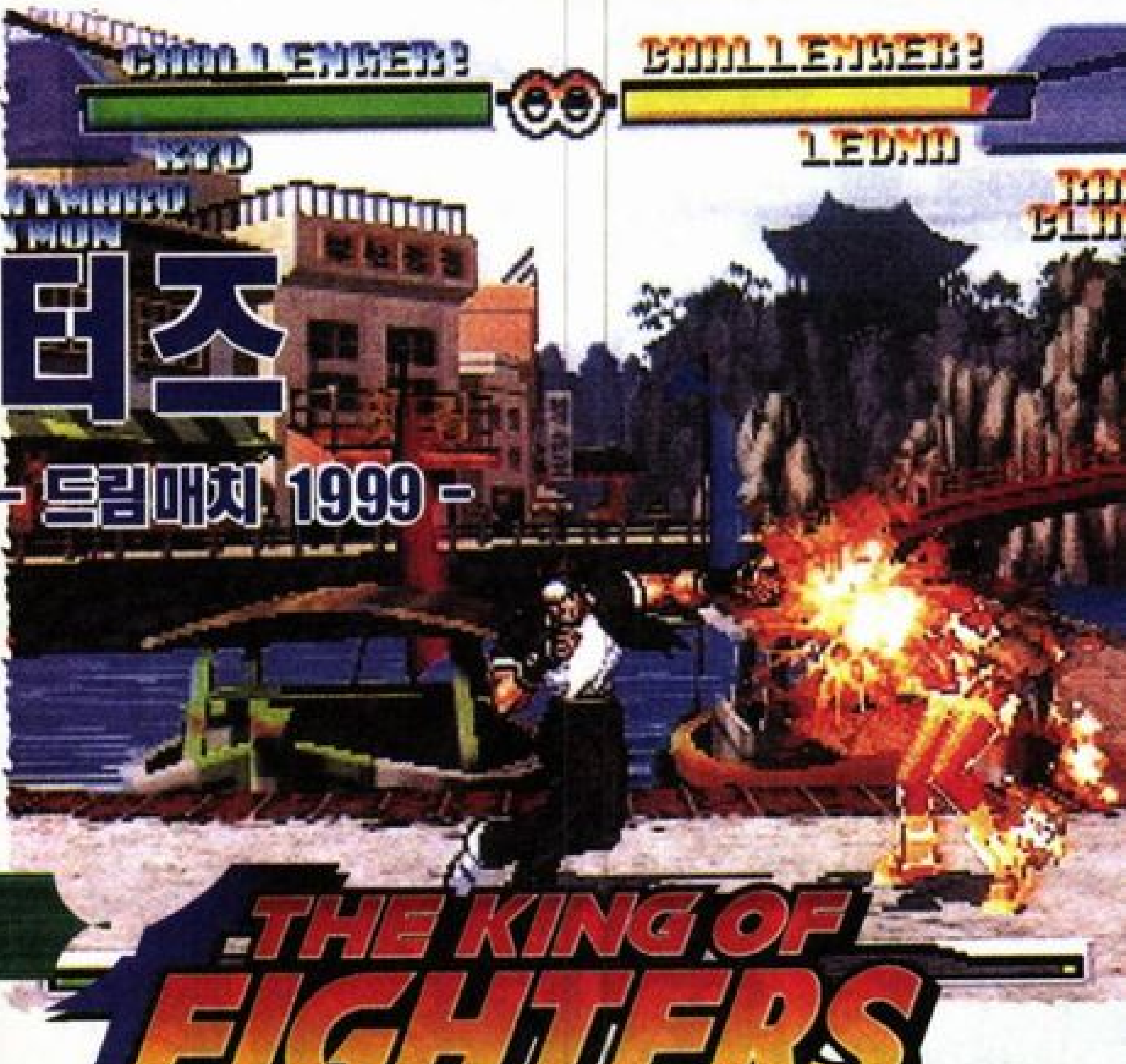
99년에 '98을 하고들 있나? 쯧쯧~

# 더 킹 오브 파이터즈

## - 드림매치 1999 -

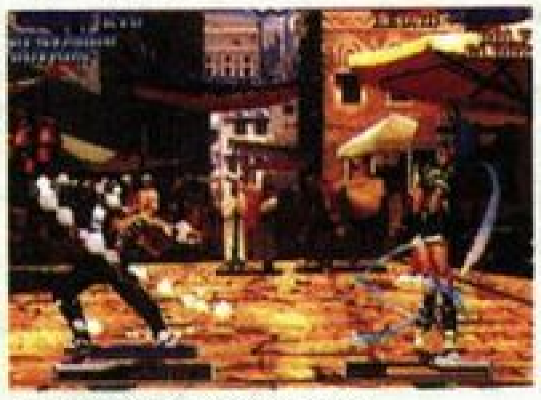
로딩을 기다리면 커피를 끓여먹어야 하는 기종에서도 등장하는 킹오파 시리즈가 DC에 등장하지 않을 리가 없다. 당연히 등장할 것으로 예견되던 이 게임. 단순 이식이 아니라 일취월장하여 돌아온다. 비슷하지만 전혀 다른 '킹오파'. 우리는 이것을 '드림매치 1999'라 부른다.

▶제작사: SNK ▶장르: 격투 액션
▶발매일: 6월 10일 ▶발매가: 5,800엔




## 기본은 '98. 그러나 다르다!

여름마다 찾아오는 시리즈. 5편이나 제작된 SNK의 대표작. 새턴과 플스로 이식되어 기종 비교의 바로미터가 되던 그 게임을 이제 DC에서도 만나볼 수 있게 되었다. SNK의 캐릭터들이 이제는 DC에서도 싸움판을 벌인다.


기본적인 시스템은 '98의 것과 같다

### 같은 듯 다르다 -미묘한 차이점-

비슷한 화면에서 똑같은 캐릭터들이 움직이고 있는 만큼 게임의 큰 차이를 느끼지 못하는 것도 무리는 아니다. 차근차근 변경점을 짚어나가 보자. 첫 번째로 필살기 연출의 효과가 반투명 처리로 변화되었다. 원작에서는 화염이나 장풍 등의 필


쿄의 필살기 너머로 배경화면이 비춰지고 있다


게이지 스토크 표시가 계속해서 흐물흐물 움직이는 것도 변경점… 그런데 어째서…?

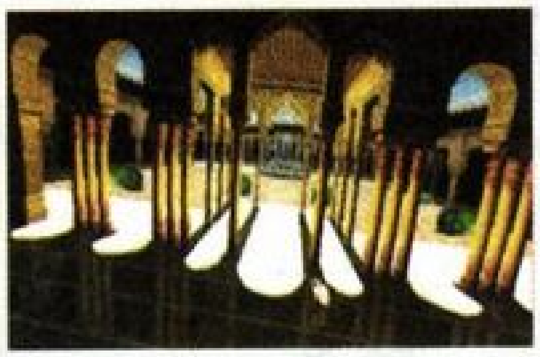
살기를 사용할 때 기술의 연출 때문에 배경이 가려지게 되었다. 그러나 DC용 킹오파에서는 기술 연출 그래픽이 반투명으로 처리되어 어떤 기술을 쓰더라도 그 연출 너머의 배경이 비춰지게 된다.

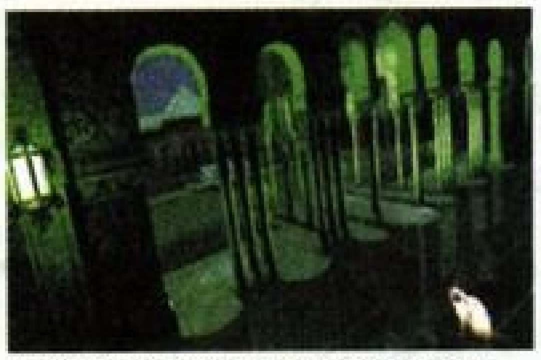
### DC에서만! -완벽한 차이점-

#### 배경이 다르다

앞에서는 미묘한 변경점을 이야기했으나 이번에는 확실한 차이점을 끄집어내 보겠다. 그 차이점이란 바로 배경에 관한 것. 언제나 벽지 몇 장의 멀티 스크롤로 처리되었던 킹오파의 배경화면이 폴리곤화 된다는 것이 DC용의 가장 큰 특징이다. 2D게임에서 느끼는 입체감. 과연 어떤 느낌일지.


여기는 한국 스테이지. 폴리곤이라고는 하지만 거의 입체감이 느껴지지 않는 듯




반면에 기둥이 등장하는 스페인 스테이지의 경우는 확실한 입체감을 느낄 수 있다. 게다가 시간에 따라서 전혀 다른 스테이지로 변신하기도

#### 네오지오 포켓과 연동

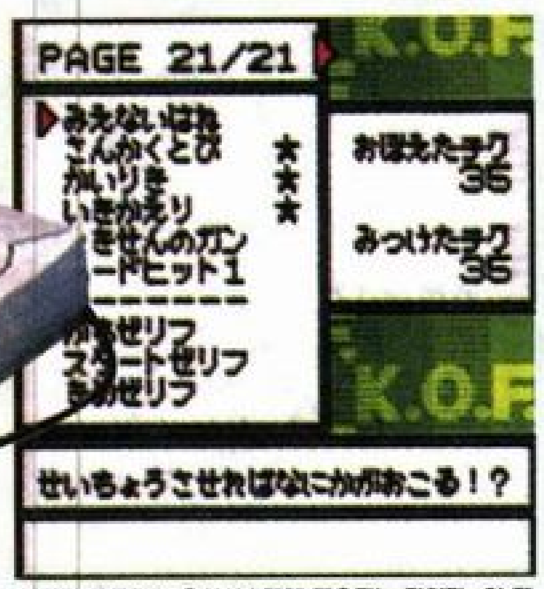
DC 뒷변의 시리얼 포트와 네오포켓의 통신포트를 사용하면 두 기종을 연결했을 때만 즐길 수 있는 특수 요소들을 즐길 수 있다.


두 기종을 연결하면



DC 통신이라는 항목을 사용할 수 있다





메이킹 모드라는 육성시스템에 대응되는 것이다. 이 때 드림캐스트를 통하지 않으면 얻을 수 없는 요소들도 포함되어 있다고 한다. 굉장군…

미션 임파서블을 떠올리게 하는…

# 에스피오네이전츠

힘의 원리가 세상을 좌우하는 어지러운 세계정세 속에서, 플레이어는 거대한 스파이 조직의 보스로 거듭태어난다. 주어지는 미션에 맞게 자신의 휘하를 파견, 임무를 성공시켜야 한다. 분할화면에 의한 다인 통제 시스템을 보여주는 새 게임 「에스피오네이전트」를 소개한다.



| | |
|---|---|
| ▶제작사: NEC 홈 일렉트로닉스 | ▶장 르: 시뮬레이션 |
| ▶발매일: 9월 예정 | ▶발매가: 5,800엔 |

## 이번에도 독특한 게임! 'NEC 홈 일렉트로닉스'



명령의 전달은 커맨드 선택을 통해 이루어진다

한 타이틀을 내놔도 남들과는 다른 뭔가를 보여주는 회사. 그것이 DC의 소프트메이커 NEC홈일렉트로닉스이다. 별난 세계관의 「전국 TURB」, 괴이한 느낌의 진화 게임 「세븐스 크로스」가 외관적인 것에서 특이한 게임이었다면, 이번에 등장하는 「에스피오네이전츠」는 시스템이 특이한 게임. 플레이어는 주어지는 임무에 맞게 자신의 요원들을 파견, 4분할되어 있는 화면을 통해 완벽한 임무수행을 지시하게 된다.

### 4분할 화면

플레이어가 통제하는 요원은 최대 4명이다. 각각의 화면에서 실시간으로 개별적인 임무를 부여 커다란 전체 임무를 완수하는 것이 게임의 목적이다.



메인화면에 있는 캐릭터에게만 명령을 지시할 수 있다. 서브화면에 있는 캐릭터에게 명령을 지시하고자 할 때는 서브화면을 메인화면으로 전환시키자

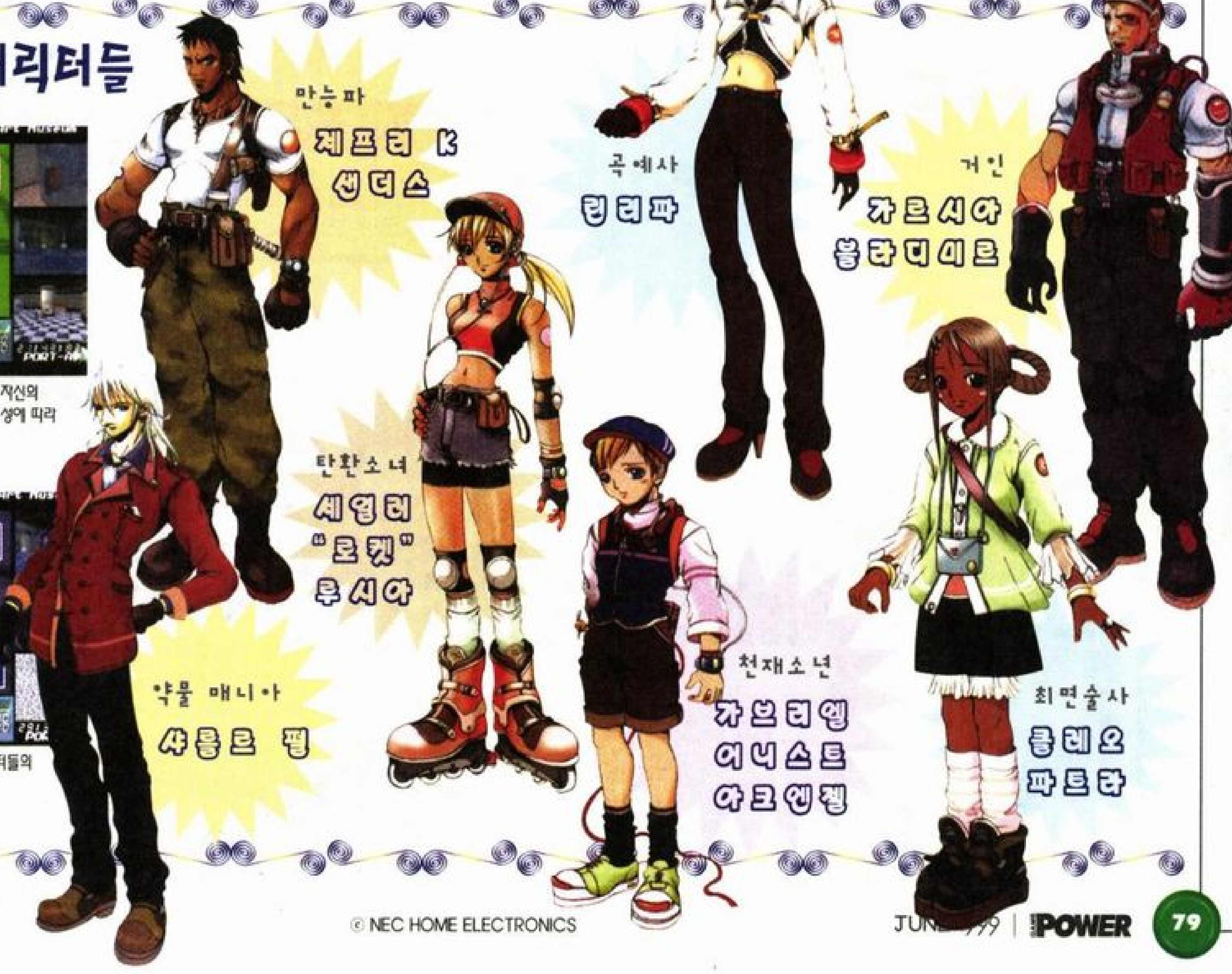
## 성장하는 캐릭터들



각 캐릭터들은 주어진 임무를 수행하며 자신의 특기를 발휘한다. 똑같은 트랩이라도 특성에 따라 제거법이 달라질 수도 있다



각각의 특수능력을 사용함에 따라 캐릭터들의 능력이 상승하게 된다




© NEC HOME ELECTRONICS

캐릭터 디자이너가 모여서

# 머큐리어스 프리티

## - THE END OF THE CENTURY -



지난호, 그야말로 오랜만에 공개된 머큐리어스 프리티의 화면은 잘 받아 보았는지…. 최근 밝혀진 사실 중 그야말로 '충격적인' 것이 있어 이번호에도 「머큐리어스～」의 페이지를 만들었다. 한 게임에 참여한 캐릭터 디자이너의 수가 무려!! 아～ 자세한 것은 본문을 참고하도록 하자.

▶제작사: NEC 인터채널 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 여름 ▶발매가: 미정

## 승부의 관건은 비주얼적 요소

PC용으로 먼저 발매되었다…는 것이 마이너스 요소가 될 수 있을까? 물론 세상에 이미 등장했던 게임이라는 점에서 보면 이식작은 참신함과는 거리가 멀 수도 있다. 그러나 '키우는 것' 이상으로 '보는 것'에서 재미를 찾는 미소녀 육성 게임의 경우 비주얼적인 참신함이 게임 전체를 전혀 새로운 게임으로 바꿔 놓을 수도 있는 것이다. 이 엉성한 듯한 논리를 증명해 줄 게임이 바로 머큐리어스 프리티이다.

### 머큐리어스 프리티에서 만나는 다른 게임들

PC 버전에서 만났던 캐릭터들은 '나카무라 히로부미' 한 사람이 디자인한 캐릭터들이었다. DC용 '머큐리어서 프리티'에서도 나카무라의 작품이 많은 부분을 차지하고 있지만, 게스트 디자이너로 참여하는 이들이 그야말로 '빵빵한' 작가들이어서 화제. 10명 이상의 게스트 디자이너 중 관심을 모을 만한 5명을 간추려 보았다.





**취작**

엘프의 게임 취작의 캐릭터 디자인을 맡은 호리베씨가 디자인한 '불꽃의 악귀'. 역시 과격한 냄새를 지울 수 없다



물론 보는 재미 말고도 짭짤한 '꺼리'들이 준비되어 있다. 그중 하나인 '개품 어느 쪽에?' 라는 놀이



**마리의 아트리에**

소녀 연금술사' 하면 떠오르는 이름은? 역시…마리. 설정에 맞게 디자이너(오오사코히메)를 섭외한 것이 아닐까 싶을 정도…



**폭열 헌터**

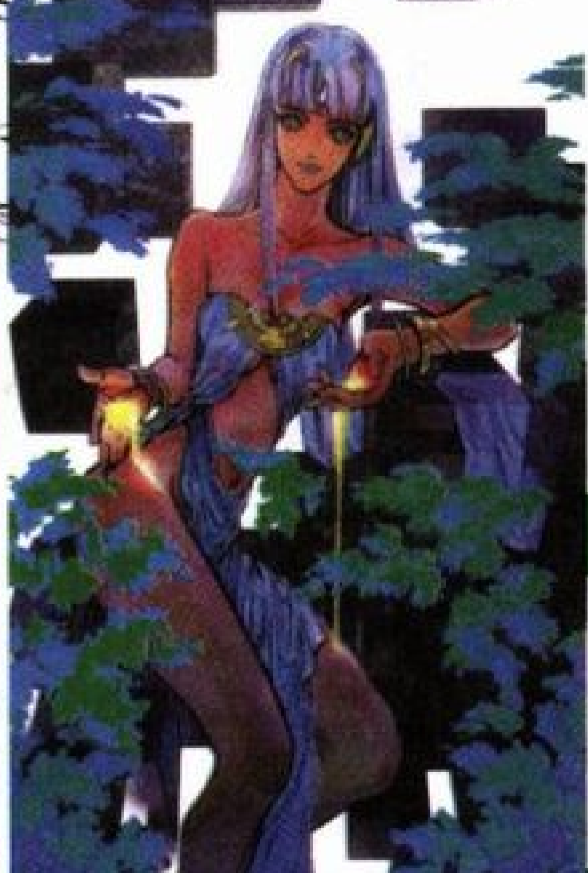
폭열헌터의 캐릭터 디자이너 오미시 레이는 색다르게도, 건전하게도, 활달한 소년을 디자인했다. 풍만함을 기대했건만….



**의문의 디자이너 그러나…!**

채색되지 않은 원화만이 공개된 여자 노예. 아직 디자이너의 이름은 비밀이라고 하는데… 하지만 이 그림은 누가 봐도 우루시하라의 작품이 아닌가! 주목 디자이너 1번!

우루시하라의 작품임을 증명할 증거자료. 오른쪽 소피아의 배꼽과 티아리스의 머리카락 말림을 관찰하자. 그리고 외치자! 우루시하라!



**에반겔리온**

땅의 정령 LV.3을 디자인한 작가는 에반겔리온의 메카닉 디자인을 담당했던 야마시타 이쿠토. 좌우대칭이 완벽한 그녀의 몸이 '메카디자인!'이라 외치고 있다…고 생각한다



괴물에는 괴물로!

# 생체병기 엑스펜더블

분위기부터 서양 냄새를 물씬 풍기는 게임, 「생체병기 엑스펜더블」. 3D 공간에서 펼치는 괴물들과의 사투라는 상투적인 설정이지만, 이번엔 플레이어 쪽도 괴물이다. 어드벤처가 아닌 슈팅 게임. 일본과는 다소 거리가 있는 서양풍 게임. 「생체병기 엑스펜더블」을 소개한다.

▶유통사: 이미지니어(제작:레이지) ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가: 5,800엔

## 동시 다발! 하지만 비교 우위!

게임의 제작을 맡은 것은 레이지 소프트웨어라는 영국 메이커이다. 생체병기 익스펜더블의 일본내 유통을 맡은 이미지니어는 이미 레이지 소프트의 히트작, PC 게임 「인커밍」을 DC유저에게 소개한 바 있다. 즉 「생체병기 익스펜더블」은「인커밍」에 이어 두 번째로 소개되는 레이지 소프트웨어의 작품인 것이다. 곧 모습을 드러낼 이 게임은 DC는 물론이거니와 PC, 그리고 플레이 스테이션으로도 거의 비슷한 시기에 발매될 예정이다. 가격 대 성능비를 따진다면 어느 쪽이 최고의 만족도를 줄 수 있을 것인가? 당연한 일이다.



초기 타이틀의 하나였던 「인커밍」



인커밍에 이어서 선보이는 Rage soft의 신작 익스펜더블

### 그냥 사방 천지에 총알을 쏟아내는 거지!

머나먼 미래 지구인들은 우주의 구석구석을 뒤져내어 새로운 삶의 터전을 일구며 살아간다. 사건이 벌어진 행성에도 300명이 넘는 지구인이 정착, 생활하고 있었다. 그러던 어느날 그 행성의 사람들로부터의 연락이 모두 끊기고 만다. 사태의 진상 파악을 위해 파견된 것은 전투 이외의 것은 생각하지도 못하는 '생체병기 익스펜더블'들이었다. 사건의 내막에는 에일리언들이 있다는 것이 서서히 밝혀지는데….



적도 괴물이고 아군도 괴물, 죄책감이 좀 덜…할까?

어드벤처가 아니라 슈팅 게임인 덕분에 여러 가지 생각할 필요가 없이 그냥 원하는 대로 총알을 뿌려대는 것으로 족하다. 「인커밍」과는 달리 2인 동시 플레이가 가능하기 때문에 둘이서 신나게 '뿌려대고' '터뜨리는' 아름다운 시간을 가질 수 있다는 것이 장점.



미형의 폴리곤 캐릭터는 아니지만 어차피 생체병기니까… 어깨에 적힌 X마크가 엑스펜더블의 마크



간단한 조작. 게임의 규칙은 나는 살고, 너는 죽어라



화면에 등장하는 거의 모든 사물은 플레이어의 밥이다. 원하는 만큼 부수어 보아요

### 무기는 크게 두 종류!

플레이어가 사용하는 무기는 메인웨폰과 서브웨폰으로 나뉜다. 메인웨폰은 최대 세가지를 동시에 가지고 다니며 필요할 때 골라서 사용할 수 있다. 메인웨폰 중에는 리치가 긴 것이 있는가 하면 파워가 강한 것이 있으므로 상황에 맞게 적절히 선택하는 것이 중요하다.



파워를 선택할 것이냐, 리치를 선택할 것이냐

서브웨폰은 슈팅게임의 필수요소라고 할 수 있는 '일발 필살 폭탄' 계열의 무기이다. 여러 가지 공격 형태의 서브웨폰이 있지만 메인웨폰과는 다르게 한번에 한 종류의 '폭탄' 밖에 소지하지 못한다.



박력이 넘치는 게임



시원한 슈팅감을 기대해도 좋다

그래 나오게 돼있어!

# 선라이즈 영웅담



선라이즈 애니메이션 중 로봇이 등장하는 애니메이션만을 추려낸다고 하더라도 그 숫자는 어마어마하다. 그 대단한 물량공세가 게임으로 녹아들어 DC로 등장하게 된다. 이번에 새롭게 출연이 결정된 로봇들은 당연히 등장할 것으로 여겨지던 그 로봇과 그 로봇, 더불어 다소 의외인 그 로봇까지…. 본문에서 만나보자.

▶제작사: 선라이즈 인터렉티브 ▶장 르: RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가: 미정

## 마구 쏟아지는 선라이즈 잔치!

건담 등의 로봇물부터, 시티헌터에 이르는 영웅물까지 다종, 다수의 애니메이션을 세상이 뿌려대는 메이커 선라이즈. 워낙 '빵빵한' 메이커인 만큼 자신들의 애니메이션에 등장했던 로봇만으로도 순식간에 세계를 정복할 정도로 다수의 로봇 라인업을 보유하고 있다. 이 번호에도 로봇 매니아의 눈과 가슴을 뜨겁게 할 신등장 메카닉과 인물들을 소개한다.



이전에 공개됐던 로봇들을 건담, 보톰즈 등등. 잊지는 않았겠지…?

### 단바인 등장

드라무로가 등장한다는 것으로 당연히 등장이 예견되었던 로봇. 아니나 다를까 엄청난 퀄리티의 그래픽으로 「선라이즈 영웅담」의 한 부분을 맡는다. PS용 '4차 로봇대전 S'의 오프닝에 등장했던 모습보다도 더욱 깔끔한 모습으로….



### 자크 참전!

아군 계열이 아님에도 불구하고 엄청난 팬을 확보하고 있는 자크 시리즈도 출연이 확정되었다. 다른 로봇들과 마찬가지로 섬세한 모델링이 보는이의 눈을 고정시킨다.

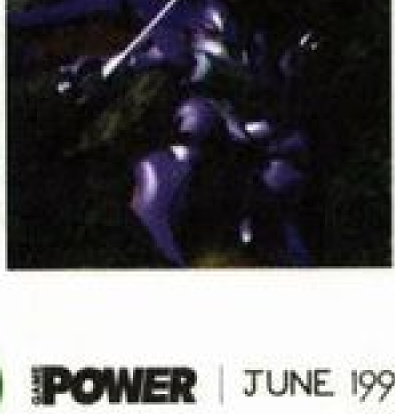


어…이젠 한술 더 떠서 내부 프레임까지 완벽하게 디자인하고 있다



양산형과 더불어 붉은 샤크도 등장. 이 기체가 누구 것인지는 말 안해도?

### BIG & SMALL



로봇이라는 이름을 달고 살아가고 있을 지라도, '거신 고그'처럼 강인한 첫인상을 주는 것들이 있는가 하면, 왠지 왜소해 보이는 것들도 있게 마련이다. 거대 로봇들과 같은 자리에 세워 놓으면 한없이 작아보일 리얼 로봇계열. 그러나 이 로봇들도 「선라이즈 영웅담」에서는 무시 받지 않는다. 그 증거로 여기, 이 게임에 '더그람'이 등장하는 것이다

로봇이라기보다 중장비같은 느낌의 더그람 조종석



더그람은 작고…

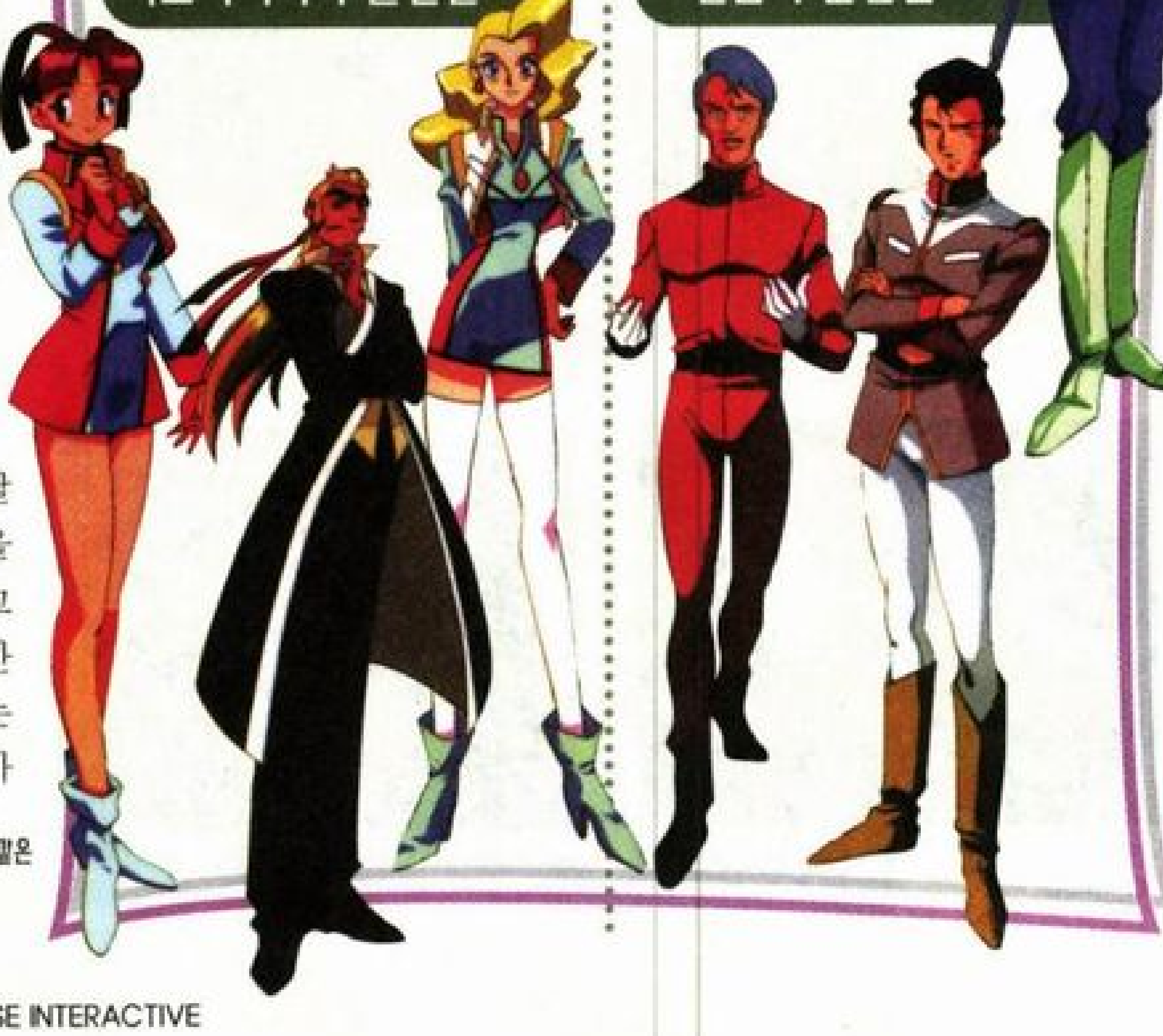


고그는 크다

## 사람도 나오는데…

계속해서 로봇 등장소식만밝히다 보니, 마치 사람은 전혀등장하지 않는게임인 듯한 인상을 주게되는데 절대로 그렇지는 않다. 로봇이 있다면 파일럿과 서브 캐릭터들도 필수인 법이다.

가오가이거파 출연진 | 건담파 출연진





남코는 불타고 있다!!

# 소울칼리버




**TGS에서 DC로의 이식을 발표한 다음, 많은 기대를 모으고 있는 「소울칼리버」. TGS에서 테스트 플레이를 해 보았던 많은 게이머들도 높은 평가점을 주었다고 한다. 그러나 남코는 이에 만족하지 않고 질적 향상에 박차를 가하고 있다는데...**

| | |
|---|---|
| ▶제작사: 남코 | ▶장 르: 격투 액션 |
| ▶발매일: 미정 | ▶발매가: 미정 |

## 소울칼리버의 배경 스토리

세기의 대해적 세르반테스. 그가 2개의 사검(邪劍), 소울 엣지를 손에 넣으면서 모든 이야기는 시작한다. 수 많은 혼을 집어 삼켰다고 알려진 전설의 검 소울 엣지. 수만은 전사가 세르반테스에게 도전하였지만, 그들은 죽어 갔다. 하지만 이때 '성전사 소피티아'가 등장하면서 이야기의 흐름은 바뀌었다. 소피티아가 하나의 소울 엣지를 파괴했기 때문이다. 그리고 '타키'에 의해 약해진 세르반테스는 결국 쓰러지고, 마물의 영역은 파괴된 것처럼 보였다. 하지만 어린 지크프리트가 남은 하나의 소울 엣지를 입수하면서 새로운 악몽이 시작된 것이다.



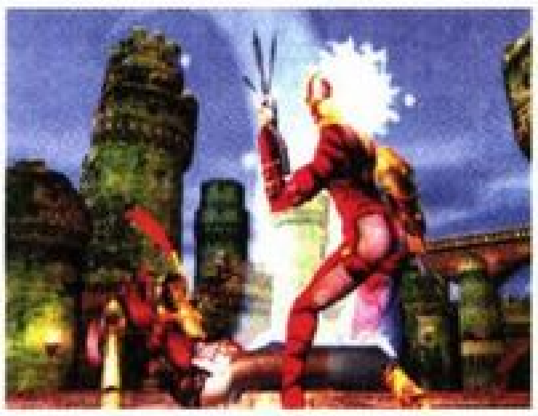




## 캐릭터별 동작의 재구성

아케이드용 기판에서 DC로 이식하면서, 미진했던 부분에 대폭 수정을 가한다고 한다. 이런 수정은 주로 배경 그래픽과 캐릭터의 동작 재구성을 통해 이루어질 계획이다. 여기에서는 재구성되는 그래픽과 모션을 소개한다.


미완성의 작품인데도 이런 그래픽을 구현



### 샹파



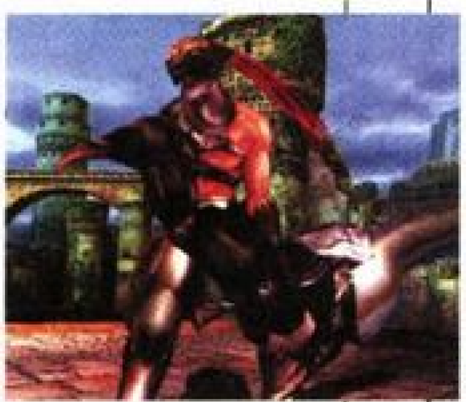
조그만 신체와 소검을 무기로 싸우는 샹파. 한방에 통하는 공격력은 없지만, 연속, 연계기로 이어지는 기술이 가장 많다. 그래서 상대의 공격을 튕긴 다음 빈틈을 노리는 공격 방법을 주로 사용한다


샹파의 참격으로 칼의 궤도와 잔상이 아름답다

### 나이트메어



전작 「소울 엣지」의 보스, 세르반테스가 갖고 있던 사검 소울 엣지. 「소울칼리버」에서는 그 검을 지크프리트가 얻게 되며, 그는 악몽 나이트메어로 변화한다. 모든 공격에서 무게가 느껴지며, 공격력은 엄청나다


나이트 메어를 확대 한 그림. 투구의 밑부분까지 세밀하게 그렸다. 아케이드용에서는 표현할 수 없었던 부분이다

### 아스타로스



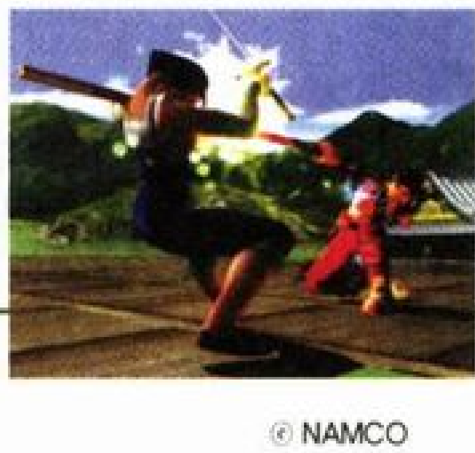
육중한 도끼를 사용하는 아스타로스. 그의 파괴력은 나이트메어의 소울 엣지를 상회하며, 최강의 공격력을 자랑한다. 동작은 느리지고 연계기도 적지만 그것을 힘과 리치로 극복하는 캐릭터


세밀하게 그려진 가슴의 상처(털?)와 설원을 배경으로 한 그래픽이 멋지다

### 킬릭



아케이드용에서는 중국 무술 대회의 우승자를 모션 캡처하여 화려한 움직임을 보였던 캐릭터. 봉으로 찌르고 타격하는 각종 공격을 봉으로 해결하였다. 중거리나 근거리에서도 많은 기술을 갖고 있는 올라운드 캐릭터


사진의 기술은 킬릭의 대표적 기술인 염자곤으로 대미지 이펙트가 보강되었다

### 타키



2개의 닌자도를 갖고 싸우는 아가씨 닌자. 리치는 짧지만 재빠른 민첩성과 상대를 혼란에 빠뜨리는 몸놀림으로 싸운다. 상대의 등뒤로 점프하여 배후를 점하고, 앞구르기, 옆구르기 등 특수 이동 방법이 많은 것도 특징


사진은 하단 공격인 식요탄으로 히트 후에는 상대를 공중으로 띄운다. 당하는 상대에게도 이펙트가 추가되었다

플렛폼 확정

# 소생[Revive]

지난해 밝힌 바로는 새턴으로 등장할 예정이었던 「통곡…그리고」의 후속작 「소생」. 그러나 예전의 발표는 순식간에 사라지고 갑작스런 '플렛폼 결정' 발표가 있었다. 기종 변경에 따른 아쉬움은 남지만… 그래도 등장해 준다는 것에 감사해 볼까?

▶제작사: 데이터이스트 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 미정 ▶발매가: 6,800엔



## 퀄리티 업! 시스템 업! 볼륨 업!

기종이 바뀐 덕에 그래픽을 비롯한 외적인 면에서 상당한 만족도가 기대된다. 물론 이 만족도라는 것은 그림의 질에 관한 만족도일 뿐, 그림의 내용에 대한 만족도가 높아진다는 의미는 아니다. 새턴에서는 '18추'라는 오묘한 등급이 존재한 덕에 표현의 폭이 넓었었지만, 드림캐스트는 등급 규정에 관해 어떠한 태도를 취할 것인가? 전작을 플레이해 본 이들이라면 얌전한 아가씨들만 등장하는 이 게임은 꿈도 꾸지 못할 것이다. 드림캐스트 최초의 18추 게임이 되어줄 것인가?



전작 통곡에서는 과감한 서비스 장면의 매력으로 다수의 팬을 확보했다. 물론 어느 정도 선은 지켜가면서…




DC로 나오기 때문에 그래픽만 깔끔한 얌전 덩어리, NO SVC 여인들이 된다면…? 그럴 바엔 새턴으로 나와주길

## TDS와 DSR을 알면 소생이 보인다

### TDS(TRAP DIVERGENT SYSTEM)

TDS는 전작에서 이미 선을 보인 시스템. 게임에 등장하는 트랩을 제거하는 방법에 따라 스토리가 분기되는 독특한 시스템이다. 따라서 같은 문제를 해결하더라도 전혀 다른 방법으로 해결할 수 있게 되고, 그 행동에 따라 이후에 할 수 있는 일이 전혀 다르게 전개되는 시스템이다. 한가지 해결책만이 존재하던 게임과는 그 격이 틀리다.



TDS에 의해 스토리가 분기된다

### DSR(DIRECT SEARCH REACTION)

우리말로 하자면 '직접 검색 반응'이라는 의미. 즉 화면 안에 있는 어느 사물을 클릭하면 곧바로 그에 따른 반응을 확인할 수 있는 시스템이다. DC 컨트롤러의 아날로그 키를 사용하면 마치 마우스를 이용하듯 자유로운 커서 이동이 가능하다. 화면내에서 뭔가를 찾아내야 할 때 편리하게 이용할 수 있을 것이다.




아날로그 키로 커서를 자유자재로 이동시켜




원하는 '반응'을 얻어내자

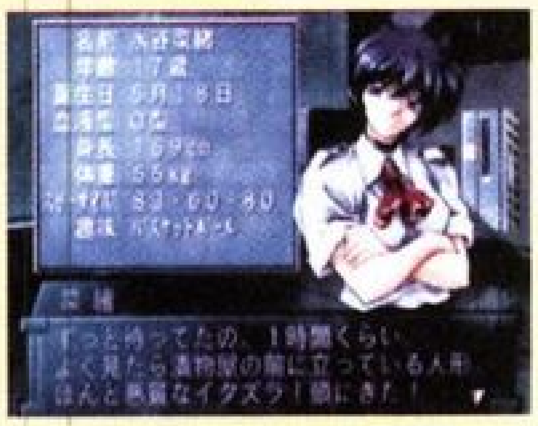
## 소녀의 운명을 둘러싼…

공개된 프롤로그 중에는 '그건 어느 소녀의 운명이었다'라는 의미심장한 문구가 포함되어 있었다. 「소생」에서는 어느 캐릭터의 어떤 운명이 펼쳐지게 될까?



이미지 무비중 한 컷. 유전자 구조인 듯한 화면이 희미하게 보인다









캐릭터들은 얼마전 일어난 '사건'에 관해서 이야기한다

DREAMCAST

# COMING SOON!!

## 시뮬레이션

■세가 ■6월말 ■5,800엔

### 프로야구 팀을 만들자



스포츠 경영이라는 어마어마하게 거친 가시밭길을 귀여운 캐릭터로 중화시켜 팬들을 유혹한다. 99%의 운과 1퍼센트의 영리함으로 최고의 야구팀을 만들어 보자. 팀을 멋지게 성장시켰으면 곧이어 등장할 '프로야구팀으로 놀자'를 통해 정말 놀아볼 수도 있다.

■비바리움 ■6월 24일 ■6,800엔(마이크 디바이스 포함)

### 시 맨 - 금단의 애완동물-



역시 세기말이다. 디자인만으로는 도무지 공감할 수 없는 디자인의 게임이 완성단계에 접어들고 있다. DC 최초의 음성인식 게임이 될 '시 맨'은 육성 시뮬이면서도 공포체험 게임이 될 듯하다. 등장하는 생명체(!)의 종류도 가지가지인 듯…. 새로 공개된 금빛 인면어를 보며 겁을 집어먹도록!

## 액션

■아스키 ■99년 ■미정

### 베르세르크



주인공 갓츠의 잔인하면서도 냉정한 살기가 DC에 옮겨온다. 집채만한 소잡이 칼을 번스타인 지휘봉 휘두르듯 하는 「불멸의 용병」이야기. 무식하리만치 큰 검과 가공할 무기의 세계가 기대된다. 만화에서 보던 박진감과 긴장감을 재현할 수 있을 것인가?

## 격투액션

■캡콤 ■미정 ■미정

### SNK VS 캡콤



2D 게임 시장을 뒤흔들고 있는 두 봉우리가 손을 잡는다. 절대 손잡는 일이 없을 거라 여겨졌던 스파와 킹오파가 만나는 게임. 어느쪽의 팬도 아닌 게이머라도 이 얘기에는 귀가 한번은 쫑긋 서지 않을까? 대전 격투 라는 것 이외에는 아직 모든 것이 비밀.

## RPG

■허드슨 ■5월 27일 ■5,800엔

### 엘리멘탈 기믹 기어



예로부터 얼굴 동그란 캐릭터, 짧고 가는 팔, 다리를 좋아하여 즐겨 만들던 메이커가 있었으니 사람들은 그들을 일컬어 허드슨이라 불렀다. 등장하는 인물들을 시작으로 게임전반이 한편의 일러스트를 보는 듯한 분위기, 모두 일일이 그려진 필드가 아무리 봐도 매력적이다.

■게임아츠 ■미정 ■미정

### 그랜디아 2



나온다는 것은 누구나 알고 있고, 개발 초기단계의 달걀귀신(눈코입이 아직 그려 넣어지지 않은) 폴리곤들도 공개된 상태. 그러나 요즘 들어 소식이 뜸한 이유는? 혹시 PS용 그랜디아 이식 때문에 이쪽이 찬밥 취급을 받고 있는 것은? 그럴리야 없겠지만….

## 어드벤처

■각전서점 ■여름 ■미정

### 기동전함 나데시코



극장판과 TV판 애니메이션을 이어주는 것이 새턴용 '블랭크 오브 3이어즈'였다면 DC용은 극장판 이후의 스토리를 담고 있다. 비주얼 노벨이 아닌 시뮬레이션 어드벤처로 돌아오는 나데시코. 회색머리 소녀 루리와 3D 모델링 에스테바리스를 기다린다.

■캡콤 ■겨울 ■미정

### 바이오 해저드 -코드:베로니카-



'올 겨울'이라는 폭넓은 발매 예정을 밝힌 캡콤의 기대작. 각 컨슈머 기종으로 전부 등장할 듯이 보이는 이 시리즈물의 최고봉을 차지할 수 있을 것인가? 일단 그래픽 적인 면에서는 타기종을 압도하고 있다. 팬들을 끌어올만한 작품인 만큼 일찍 나와주었으면 하는 바램이다.

■WARP ■미정 ■5,800엔

### D2



체험판에서 보여준 '쇼크'는 좋은 의미의 쇼크라고 보기는 힘들 듯하다. 동영상에서 보여준 부자연스러운 움직임과 캐릭터 조작의 불편함을 얼마나 개선할 것인가? 체험판을 내놓은 것이 오히려 긁어부스럼으로 작용하지는 않을지? 엄청난 퀄리티 업이 없이는 '이이노왕국'의 흠으로 남을 듯한 게임이다.

## 슈팅

■반다이 ■6월 예정 ■6,800엔

### 기동전사 건담 외전 - 코로니가 떨어진 땅에서



건담계열 모빌 슈츠는 마치 애초부터 3D 게임을 염두에 두고 만들어진 듯하다. 모델링으로 변한 모빌 슈츠들은 애니메이션에서 보던 것 이상의 현실감으로 다가온다. 흠잡고 싶진 않지만 인물 설정까지 현실적으로 할 필요는 없지 않았나 싶다. 인물을 보면 참을 수 없는 위화감이….

# SEGA SATURN

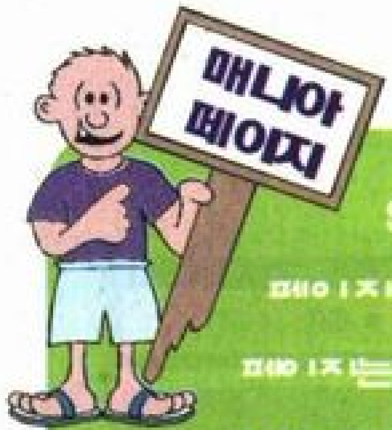
## SS 어드벤처

■NEC 인터채널 ■7월 예정 ■미정

### 위드 유 -바라보고 싶어



PC용의 컨버전이라는 것은 마이너스 3점. 새턴 오리지널 이벤트가 들어 있다는 점에서 플러스 1점, NEC 인터채널의 신뢰도를 보고 플러스 1점, 새턴으로 등장해 준다는 점에서 플러스 1점 모두 합하니 본전이 되는 소프트. 적어도 본전은 건질 소프트가 아닐까 싶다.



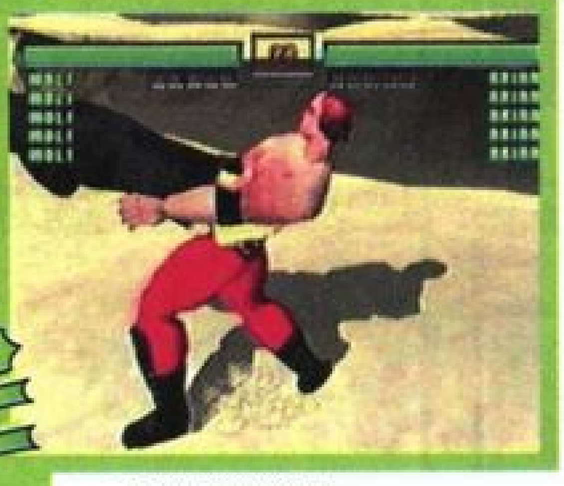

Sanai Wolf는 매니아 페이지를 열었습니다. 매니아 페이지는 말 그대로 매니아들만을 위한 페이지. 그 방면에 정통한 매니아가 아니라면 알아들을 수도, 재미있을 수도 없는 내용으로 꾸며집니다. 이 코너를 보고 재미를 느낄 매니아가 세상에 단 한 명뿐이라도, 그 하나뿐인 매니아를 위해 매니아페이지는 언제든이어나갈 것입니다. 1부의 주제는 Sanai Wolf가 살아가는 이유, 버추어파이터 입니다.

# 좌절은 없다



## -Dr. Sanai Wolf의 버파 클리닉-

버파에는 다른 대전게임들과 비교할 수 없는 절대적인 깊이가 있다. 그 심오한 세계에 눈을 뜨게 되었을 때는 도저히 헤어나올 수 없는 대전(對戰)의 극의(極意)에 심취하게 된다. 버파의 바다는 깊고 넓다. 버파인생 6년째에 접어드는 필자도 아직 공부해야 할 것이 남아있을 정도로. 바둑에 비견할 만한 극한의 정신스포츠, 검도에 뒤지지 않을 찰라의 예술, '버파'에 대한 당신의 인식은 어떠한가. 혹시 '기술의 습득이 매우 어렵고, 기술을 제대로 습득하지 않은 상태에서는 정상적인 플레이가 불가능하여 쉽게 재미를 느낄 수 없는 게임' 이라는, 우민(愚民)들과 같은 생각을 하고 있지는 않은가. 당신이 현명한 게이머라면 '기술의 습득은 매우 어렵지만 일단 습득하고 나면 확실한 재미를 느낄 수 있는 게임' 이라고 역해석할 수 있을 것.


극한의 정신스포츠이자


찰라의 예술이다

일단 기술을 습득하자. 특별 초빙한 Dr. Sanai Wolf님이 자세한 예시와 함께 친절한 설명을 곁들여 해법을 제시해주실 것이다. 매니아 페이지 제 1부 버추어 파이터의 첫 회는 버파 3tb 고난도 기술의 클리닉으로 장식한다.

버파에는 수많은 고난도 기술이 존재하지만 그 중 가장 활용성이 높으면서도 성공률을 높이기 어려운 것이 바로 카게의 호연락 부신콤보일 것입니다. 대표적인 고활용성 고난도 기술인 호연락 부신콤보를 예로 하여 버파의 극의에 접근해 봅시다.

다음은 총대미지 약 90의 호연락 기본콤보입니다. 이 콤보의 성공여부를 결정하는 것은 바로 부신의 정확한 입력이 되겠지요.

• 카게의 기본콤보 : 호연락(←P+G) ➔부신무릎차기(앉은 상태에서 ←K) ➔신탄뒤차기(PPPK)


弧延落

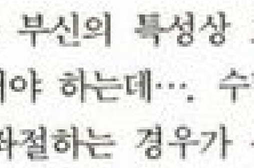

安自大時


浮身


皮皮皮


快二

앉은 상태에서 →K라는 부신의 특성상 호연락 후 앉아대시를 넣어주어야 하는데…. 수많은 게이머들이 이 부신앞에 좌절하는 경우가 부지기수입니다. 부신이 안 되는 이유를 부류별로 살펴봅시다.



### 부신이안되는이유 그 첫번째 -심인성 부신부전-

가장 흔히 찾아볼 수 있는 유형으로 이유는 별다른 것이 아닙니다. 단지 심리적 불안감에 기인한 것이지요. 부신경험이 얼마 없었던 초보

나 잦은 부신실패로 인해 자신감을 잃은 카게유저에게서 쉽게 발견됩니다.

**-아, 아까도 실패했으니 이번에도 실패할 거야. 부신은 고급기술이야… 나 같은 하수가 성공시킬 리가 없어. 난 안 되는 놈이야… 아아… 난 안돼…**

호연락을 잡은 직후 이런 생각부터 드는 분이 있다면 일단 심인성 부신 부전을 의심해 보시는 것이 좋습니다.

**-아까 실패했으니 이번엔 되겠지. 안 들어가면 어때. 발끝치로 한번 밟아줘도 꽤 짭짤하잖아?**

이런 식으로 긍정적인 사고를 통해 여유를 가져보는 것이 문제해결에 가장 좋은 방법이겠습니다만 상태가 심각하다면 전문의와 상담하여 약물치료를 받아보시는 것도 좋습니다.



이런 자세는 문제해결에 도움이 되지 않는다

부신이 안되는 이유 그 두번째

## -사전지식 부족에 의한 부신부전-

부신에 있어 가장 중요한 요소를 꼽으라면 '앉아대시'라 할 수 있겠습니다. 아동기, 청소년기를 거치는 동안 제대로 된 부신교육을 받지 못했다거나, 부신에 대한 사전지식이 충분하지 못하여 앉아대시에 대한 이해가 부족한 게이머에게서 찾아볼 수 있는 경우입니다. 버파를 터부시하는 유교사회에서 흔히 볼 수 있는 타입으로 아동기부터의 올바른 버파교육이 근원적인 해결방안이라 하겠습니다. 관련서적(게임파워 99년 1, 2, 3월호 세계최강 필자진의 버파공략)이나 통신동호회 등을 통해 앉아대시에 대한 관련지식을 습득하면 간단히 해결할 수 있을 것입니다.



관련지식을 탐독하는 부신부전환자

부신이 안되는 이유 그 세번째

## -조루에 의한 부신부전-

앉아대시 시에 부신타이밍을 너무 빨리 잡는 게이머에게서 볼 수 있는 경우입니다. 이런 경우 부신이 나가기는 하지만 상대에게 히트시키지 못하는 경우가 일반적이고 심할 경우 중킥이나 상단킥이 나갈 수 있습니다. 조루에 의한 부신부전이 심각할 경우 대전상대의 대전욕구를 충분히 만족시켜주지 못해 원만한 버파생활에 지장을 초래할 수도 있으니 각별히 조심하여야겠지요. 감각을 둔화시키기 위해 장갑을 끼고 레버를 쥐는 방법, 약물치료에 의한 방법 등이 해결책이라 하겠습니다. 만약 장갑을 끼는 것에 대해 대전상대가 심한 거부감을 느낄 경우 함께 전문의를 찾아서 해결책을 강구하는 것이 좋습니다.





감각 둔화를 위해서라면 필자

부신이 안되는 이유 그 네번째

## -지루에 의한 부신부전-

조루와 반대되는 경우로서 부신을 입력하는 타이밍이 늦을 경우 발생합니다. 부신은 히트하지만 PPPK가 안들어 가는 경우가 대부분을 차지합니다. 많은 부신경험을 쌓는 것이 가장 좋은 해결책이 됩니다만 상황이 심각한 경우 '마스터베이수련' 이라는 수련방법으로 방안을 모색해 볼 수도 있습니다. 허나 수련빈도가 너무 잦을 경우 체중감량에 따른 체력저하나 심인성 부신부전, 조루에 의한 부신부전이라는 심각한 부작용을 초래할 수 있으니 주의를 요합니다. 혹은 커맨드 입력 자세를 바꾸어 보는 것도 방안이 될 수 있을 것입니다.



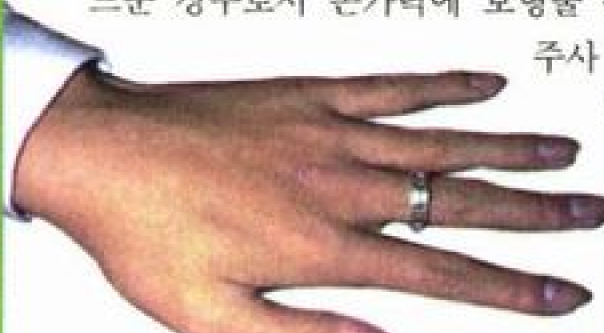
지세를 바꾸어 보는 것도 괜찮다



부신이 안되는 이유 그 다섯번째

## -단지(短指)에 의한 부신부전-

상당히 민감한 사안으로서 많은 남성 버파인들이 관심을 갖고 있는 부분입니다. 장지(長指)의 소유자일 수록 부신에 탁월한 능력을 보인다는 것이 우리 사회의 일반적 통념입니다만 실제로 발지(發指)시의 손가락 길이가 5cm 이상만 된다면 부신에 아무런 지장이 없다는 것이 실험결과로 증명되었습니다. 전문가들은 길이보다는 굵기, 굵기보다는 게이머 손가락의 테크닉이 부신성공여부에 훨씬 더 큰 영향을 준다고 지적하고 있습니다. 너무 길이에만 집착하는 것은 의미가 없는 일이라는 것이 증명된 셈이지요. 단지에 의한 부신부전은 상당히 드문 경우로서 손가락에 보형물 삽입, 약물주사 등의 해결 방안이 있습니다.



장지만이 능사는 아니다

이상으로 각 원인별 부신부전과 그 해결방안에 대해 논하여 보았습니다. 물론 버파에는 호연락 부신콤보보다 훨씬 어려운 기술들이 산재해 있지만 나머지는 매니아의 근성으로 극복해낼 수 있기를 바라는 바랍니다.

# 새턴人




HOD를 구해왔다.
열심히 하려고 맘 먹었다. 그런데… 거울을 보는줄 알았다.
쏠 것이냐… 말 것이냐….
쏠 수 없어 죽었다. 게임오버다.

**한마디!**

**다리 많은 사람들!**

'가명을 쓰지 말지어다'라는 지난달 경고에도 불구하고 무수한 독자들이 부모님이 지어주셨을리 없는 묘한 영문으로 사연을 보내는군요. 가만히 살펴보니 이 독자들! 다른 곳에도 그러한 방식으로 사연을 보내고 있는데, 제발 그러지좀 마세요 좀. 파워의 독자코너는 참여를 위한 것입니다. 점수 사냥터라고 생각하지 말아주길 바랍니다. 물론 다른 코너랑 겹친다고 사연을 뽑아주지 않겠다는 것은 아닙니다. 스스로 자제해 주길~. 독자코너에 실리고 싶어하는 독자들이 생각보다 많다는 것을 알아주기 바랍니다.

고원경/ 인천시 계양구 계산 3동 은행마을 태산 아파트 418동 102호

안녕하십니까? 가지형님! 제가 얼마전에 엄청난 꿈을 꾸었기에 가지형님께 전하고자 글을 띄웁니다. 전 당시에 99년 겜파워 4월호를 무지 재밌게 봤습니다. 그러다 잠이 들곤 했지요. 그러던 어느날이었습니다. 제 꿈속에 구구리 누나가 나타나서는 엄청난(?) 포즈로 사진을 찍고 있었습니다. 사진을 찍고 가지형님께서 수정을 마구 마구 하시는 것이었습니다. 그럼에도 불구하고 구구리 누나가 와서 말씀하시길 "얌마 너 제대로 안해!" 하면서 형님을 반 죽을 정도로 패고 있는데, 전 그 광경을 보다 무서워서 뛰쳐나오려다가 꿈이 깼습니다. 실제 구구리 누나는 그러시지 않으시겠지만 꿈속의 그녀는 악마 그 자체였습니다. 가지형님 불길합니다. 혹시 여자친구한테 맞지는 않으셨나요?

**본의 아니게 사진 수정을 하게 된 터라… 많은 독자에게 환상을 가지게 했네요. 덕분에 구구리 기자의 코너에는 사연이 날로 늘어가고 있습니다. 슬쩍 넘겨보니 새턴인에 꽤 오래 사연을 보내다가 변절해버린 시대의 탕아들도 있더군요. 모든 게 제가 저지른 죄에 대한 죄값인 것을 알고 있습니다. 원경 소년은 이상한 꿈을 꾸어서 저의 아픈 기억을 상기시키게 하는 못 된 짓 좀 하지 좀 마시길 좀 바래요. 엄청난 포즈가 어떤 포즈일지 자못 궁금해지는 군요. 허허허. 이번호에는 기자들의 사진이 전부 바뀌기 때문에 마감 끝나는 날까지 다른 기자들에게 잔소리를 듣거나 반 죽을 정도로 맞게 되는 일이 다시 한번 벌어질 겁니다. 살아남게 되면 다음호에 인사드리죠.**

박반석/ Apt. 422 538. S. Manhattan Pl. Los Angeles. Ca 90020-4490

안녕하세요. branch dear!
제가 저번에 편지를 보냈는데…이름을 쓰지 않아서 그런지 실려있지 않더군요. 아~ 죄송합니다(정말로). 저 한가지 고민이…. PS2와 DC랑 차이가 너무 많이 나잖아요? 슬퍼요. 갑자기 DC가 별볼일 없는 것처럼 느껴지지만, 전 DC를 살 겁니다. 왜냐하면 ① PS는 늦게 나오기 때문. ② SONY가 미워서. ③ 세가 게임 때문에. ④ 끝. 아까 그 고민이라는게… 스퀘어 때문입니다. 그녀석들 참 무서워요 그녀석들만 PS2에 없다면 PS2가 아무리 좋다고 해도 전 절대로 사지 않을 겁니다. 전 우선 DC부터 구입하고 PS2 구입을 생각할 거에요. 제 소원이 있다면 스퀘어가 DC에 참가하는 것(히죽)! 가지님께서 스퀘어를 좀 꼬셔주세요. 가지님께서는 PS2와 DC 어느쪽이 이길 것 같나요?
비트매니아 미국에 없어요. 그게 그렇게 재미있어요? 오락실마다 나와 있나요?

**Branch라…. 사전을 찾아보니~ '가지'라는 뜻이군요. 대단합니다. 영어실력…이라고 하며 주소를 살펴보니 미국에서 보내준 사연이군요. '국제화 시대'를 실감합니다. 세계 각국으로 뻗어나가는 새턴인을 생각하니 가슴이 달아오르는군요. 가슴이 달아올랐기 때문에 잠시 쉬도록 하겠습니다.**
**쓰쓰쓰쓰**
**푹 쉬고 나니 머리가 한결 맑아졌습니다. 맑은 머리로 다시 한번 답변에 매진해 보도록 합시다. PS2라… 올 것이 오고야 말았군요. 조금만 더 늦게 등장해 주었으면…하고 바랬건만…아무래도 내년 3월경이면 또 하나의 괴물을 만나게 될 것 같네요. 그때까지 세가가 분투하여 기반을 확고히 한다면 PS2가 나온 다음에도 휘청거리지 않을 수 있겠지만…. 어떻게 될 지는 그 때가 와봐야 알겠군요. DC가 쓰러지지 않으려면 많은 사람들이 DC를 구입해야 하고, 또 많은 사람이 구입하기 위해서는 재미있는 소프트가 많이 나와야 하고, 그러려면 실력있는 메이커들이 다수 참여해야하겠군요. 스퀘어라…제가 꼬시면 넘어와 줄려나 모르겠지만, FAX는 한 통 넣어보겠습니다. …스퀘어 사람들이 한글을 알아봐야 할텐데…. 참…내…이거 고민이군….**

박희영 / 대구시 달서구 이곡동 한성타운 107동 1805호

지난 게임파워 3월호에 제가 보낸 사연이 실렸습니다. 게임파워를 얼른 사서 즐겁게 보고 있었죠. 그런데 며칠 후 이름도 모르는 아저씨한테서 편지를 받았습니다. 게임파워에 실린 제 이름과 주소를 보고 말이죠. 그 아저씬 제가 여자인줄 알았나봐요. 제 이름이 박희영이거든요. 하여튼 정말 황당했어요. 게임책 보다가 이런 일도 다 생기네요. 가지님의 생각은 어떠하신지….

**음~. 아주 무서운 일이 벌어지고 말았군요. 저희처럼 학식있는 사람들 사이에서는 이런 시츄에이션(시츄에이션… 상황이라는 뜻이죠. S. I. T……)을 '아저씨도 참~ 주책이네'라고 부릅니다. 희영군의 씩씩하고도 발랄한 이름이 외로운 아저씨를 주책 꾸러기로 만들고 말았군요. 어디 사시는 누군지는 모르겠지만 아저씨 되시는 분은 연락주시기 바랍니다. 신성한 새턴인을 펜팔 코너로 착각하지 않으시기 바라옵나니… 라는 내용으로 긴 강연을 들려드리고 싶군요. 글 끝머리에 희영 소년이 제 생각을 물어주셨군요. 제 생각은 '많아요' 입니다. 좋은 답변이 되었군요. 감동했습니다.**

권창열 부산광역시 진구 부암3동 384-17 6/5

안녕하세요? 게임파워의 열혈독자 권창열입니다. 파워를 본지도 어느새 1년이 다되어 가는군요. 그런데 파워를 친구와 같이 보면서 일어난 사연을 아니 사연의 답을 가지님은 알고 계실 것 같아서 이렇게 편지드립니다. 무슨 사건이나 하면, 파워의 광고중 FF8 궁금증을 해결해 드린다는 700 서비스에 얽힌 일입니다. 거기 있는 파워맨이라고 하는 남자를 보고 저는 "앗! 파워맨~ 파워기자다!!" 라고 외쳤죠. 그랬더니 친구가 "어디 어디? 아니네~" 했어요. 그러면서 자연스럽게 '맞다', '아니다' 하면서 언성이 커졌습

니다. 그러다 급기야는 주먹이 왔다갔다하는 사태가 벌어진 것입니다. 그 후로 저는 그 친구를 만나도 본척 만척하게 되었고, 그렇게 생활한지 벌써 한달이 지나갑니다. 제발 가지님이 도와주셔서 이 사태를 수습해 주세요. Please! 저는 소중한 친구를 잃고 싶지 않습니다. 영진아 돌아와라 모든게 내 잘못이다.

*PS. 가지님은 왜 가지인가요? 궁금? 궁금해요. 그리고 가지는 채소입니까? 야채입니까? 제발 가르쳐주세요. 이번엔 엄마와 싸우게 생겼습니다.*

**700 서비스를 담당하고 있는 파워맨은 '잡지' 게임파워와는 다소 거리가 있는 사람입니다. 즉, 기자는 아니라는 말이죠. 저희와는 또 다른 팀에서 ARS를 담당하고 있는 청년입니다. 그에 관해 말씀드려보도록 하죠… 그는 한국어를 뚯밖에 자주 구사하는 남성입니다. 게다가 그는 하루에 세끼 밥을 꼬박 챙겨먹기도 하고, 때때로 화장실도 가기도 하며 전화가 오면 전화를 받기도 하는 인물입니다. 아 더불어 생각난 건데, '파워맨'을 찾아라 코너에 응모하는 앞날 창창한 젊은 영혼 중에 700 서비스의 파워맨을 찾고서 좋아하는 분들이 계시더군요. 헛다리입니다. 양친께 부끄럽지 않으십니까? 어쨌든 아무리 생각해봐도 그 파워맨이 게임파워의 기자는 아니군요. 친구분한테 가서 2대정도 더 맞으시고 사과하시는 게 좋겠네요.**

**제가 가지라는 호칭을 사용하는 이유는 언젠가 여러분의 사연이 너무 적어서 페이지를 메울 거리가 없어지는 날쯤 적어보도록 하겠습니다. '가지'라는 호칭이 맘에 들지 않으시면, 이현수 기자에게 사연을 보내셔도 울지 않겠습니다. 왜냐하면 두사람은 같은 사람이기 때문이죠.**

윤민균/ 인천광역시 계산2동 912-6번지 16통 2반

안녕하세요? 가지님 그림 못 그려서 사연만 보내는 독자 민균입니다. 지난달 새턴인을 보니 김동철군이 학업을 위해 파워를 잠시 떠나는 것을 봤습니다. 저도 그런 날이 올까봐 두렵습니다. 그리고 박경배군은 정말 대단하더군요. 파워점수 1등을 했더군요. 부럽습니다. 요즘들어 파워를 지키던 지킴이들이 하나둘 떠나가는 군요. 저는 몇 년 더 있을랍니다. 이제부터 질문이 나갑니다. 똑같은 말하기 싫다고 해서 색다른 질문입니다.

**질문 1.** 사연은 보통 한달에 몇 통이나 옵니까?

**질문 2.** 나이는 어느 정도 드셨습니까(제가 보기엔 애 하나 정도는 있어야 할 나이로 짐작합니다)?

**질문 3.** 게임챔프 시절에 활약하시던 챔프 명인들은 다 어디 가셨나요? 아직 계시나요? 아니면 게임파워에서 물갈이를 했나요?

**그림을 못 그려서 사연만 보내는 독자 윤민균 소년! 제가 언제 그림 안 보낸다고 타박한 적 있습니까? 앞으로도 그림 없이 사연만 보내도 절 때 물지 않을 테니 염려 마시기 바랍니다. 자! 요즘 들어 여러 가지 질문을 해오는 독자들이 많군요. 시간이 많으니 전부 답해드리죠.**

**답변 1.** **사연이라…일정치가 않습니다. 정확한 수를 밝히는 것은 밑천이 드러나는 일이기 때문에 거절합니다만, 대략은 알려드리죠. 한달에 오는 사연을 가지고 새턴인 페이지를 만들라고 말하신다면 10페이지 정도 만들 수 있을 분량이 옵니다. 모든 사연은 한 글자도 빼놓지 않고 확실하게 읽고 있습니다. 가끔 '정말 읽어주시나요?'란 사연이 오는데…정말로 읽고 있습니다.**

**답변 2.** **젊습니다! 무척! 애 하나를 만들려면 못 만들 것도 없는 나이임에는 틀림없습니다만, 제 나이에 애가 있다면 주위사람들이 저를 볼 때마다 '쯧쯧' 이라고 말하거나, 어머님이 우실 겁니다. 이렇게 얘기하면 또 답변을 회피하느냐는 편지가 올까봐 대강은 알려드리죠. 군대에서 제대한지 얼마되지 않은 여러분의 형님들과 비슷한 나이일 겁니다.**

**답변 3.** **아직 계신 분도 있고 가신 분도 있습니다. 물갈이라… 그랬던 걸까? …고민하게 만들어 주는군요.**

김경일/ 경북 구미시 신상동 교리 919-1

드디어 기다리던 D&D컬렉션을 구입했습니다. 그러나 딱 2번해보고 친구에게 빌려줬습니다. 왜냐면 좀더 공부에 정진하기 위해서죠. 그래서 지금 게임을 모으고만 있습니다. 아마 방학때나 하게 될 것 같습니다. 요샌 새턴을 보기만 해도 마음이 처량하고 공허합니다. 이제 좋은 시절 다 지나갔다고 생각하니 왠지 새턴이 더 낡아보입니다. 그래서 요샌 자주 닦고 있는 편이죠. 지금은 친구한테 꼭 하루에 한 번을 닦으라고 해놓았습니다. 맞아. 얼마 전에 PS를 구입했습니다. 친구녀석이 컴퓨터 산다고 떠맡기는 바람에 울며 겨자먹기로 구입을 했습니다. 덕분에 아주 싼 값에 얻었구요. 그러나 그것도 별로 마음이 편치 않습니다. 내년에 발매된다는 차세대 플스를 보니 말입니다. 스펙상으로도 굉장하던데. 휴우~ 어쨌든 새턴 페이지가 존재하는 이상은 그리 실망하지 않겠습니다. 아 맞아 5월호엔 아무 것도 없더군요. 아직 게임이 2~3개 남았는데도 말입니다. 좀 답답합니다. 그럼 좀 더 나은 잡지 부탁드립니다.

**음… 자신은 딱 두 번만 하고 친구에게 빌려줬다. 공부에 정진하기 위해서…. 친구의 앞날을 막겠다는 심오한 결정이로군요. 게다가 하루에 한번은 닦으라는 중대한 명령까지…. 친구는 매일매일 새턴을 닦기 위해 케이블 TV에서 판매하는 고급 세척제를 구입하려 할 것이고, 고급 세척제를 위해 아르바이트를 하게 될 것이고, 아르바이트를 하다가 커피잔을 27개 깨는 바람에 일자리를 빼앗겨 심각한 표정으로 비틀비틀 거리를 방황하다가, 운 좋게 길을 지나던 레코드 기획자의 눈에 띄어 가수로 데뷔, 그리고 3집을 내고 연예계를 은퇴하느라 공부를 전혀 하지 못하게 될 것 같다는 생각이 듭니다. PS를 울며 겨자먹기로 구입했다…는 것도 혹시 친구가 경일 소년에게 던지는 유혹의 손길이 아니었겠는가 하는 해석을 해 봅니다. 경일군은 PS2가 나오는 시점에 PS를 떠맡아 고민에 고민을 할 것이고, 길거리에 나갈 것이고, 눈에 띄면…역시 영화계에 데뷔, 백상예술대상 신인배우상을 수상한 뒤 가수로 전업…젊은 날에 갑자기 얻은 명성 때문에 타락의 길을 가다가 어느날 문득 종교적 깨달음을 얻고 여성지에 실릴 6페이지짜리 인터뷰를 하느라고 공부를 하지 못할 거라는 생각이 다시금 문득 드는군요. …그런데 아무리 생각해도 게임기는 바라보면서 고민하라고 만들어진 기계는 아니라는 생각이 마지막으로 문득 듭니다. 새턴에는 신작이 몇 남아있지 않지만, 신작만이 즐거움을 주는 것은 아닐 테니까요. 뭐…제 생각이 맘에 들지 않으신다면 거리를 방황하다가…제작자…데뷔…인터뷰….**

황효진/ 경북 청송군 현서면 요목리 254번지

잘 지내고 계시죠? 저도 잘 지내고 있습니다. 참! 가지님께 죄송스런 말이지만 이제 SS을 팔 것 같습니다(PS살 예정이거든요). 혹시 지금 모난 돌 or 뚜비 인형을 던지려고 하시는 건 아니겠죠? (제발 뚜비 인형만은 참아주세요) 그리구 제가 이렇게 편지를 보내는 이유는 "해돋이"사진을 보내드리기 위해서입니다. 여기가 어디냐구요? 정.동.진.요. 2월말에 친구들과 새벽기차 타고가서 찍었던 사진입니당~. 멋있죠? (가지님도 기회가 된다면 한 번 가보시길…) 아무튼 이 사진을 가지님의 눈에 잘 띄는 곳에 떠억하니 붙여놓고 봐주신다면 더 바랄게 없겠군요. 그럼 다음에 기회가 된다면 또 편지 보내드릴께요. 안녕히 계세요.



**아무리 봐도 효진 소녀는 비범하군요. '여행가'신가요? 어째서 보내오는 사연마다 놀러 다니는 이야기뿐이어서 사람의 마음을 이다지도 아프게 하는지…. 정동진이라… 수년전의 드라마 '모래시계'를 생각하게 하는군요. 많은 젊은 영혼이 주먹 세계를 동경하게 만들었던 드라마. 한편으로는 검도 도장 수련생의 수를 늘려준 드라마. 그 드라마의 매력이 마구 마구 사람들을 정동진으로 정동진으로 이끌었답니다(Go East! Go East!). 덕분에 정동진은 명소가 되었고…오늘날까지 왔다죠? 그러나! 제가 '정동진'에 관한 이야기를 처음 들었을 때 어땠는지 아십니까?**

**"야구인…아닌가?"**

라고…. 정동진! 지금은 사라진 모 야구단의 감독이기도 했으며, 지금은 SBS에서 프로야구 해설을 맡고 있는 분의 성함이 정동진씨입니다. 그리고 그렇게 내뱉어 버린 제게서 친구들은 하나 둘 떠나가더군요…. 정동진…원한의 땅입니다. 그 땅의 사진을 여러분과 함께 나누고자 합니다. 사진 속 어딘가에 소녀 효진의 모습도 있을 듯하군요.

곽명재/ 대구시 동구 지묘동 360번지 태왕 그린힐즈 104동 401호

홋! 새턴용 D&D 컬렉션이 나왔더군요. D&D하니까 괜시리 옛날 생각이 나는군요.

모 오락실귀퉁이에서 나는 처음으로 D&D를 보았다. 해봤다. 7분만에 게임오버 당했다. 열받았다. 그래서 또 도전하기로 마음먹었다. 하지만 몰랐다. 그해 여름, D&D 때문에 내 돈이 모두 강탈당할 거라고는…. 고수가 되는 것은 내 꿈일 뿐이었다. 정말 나는 왜 이런 것인가? 한번은 이런일도 있었다. 형들이 보스와 싸우고 있었다. 형들이 보스를 처치하면 연결할 생각이었다. 형들이 대장을 죽였다. 슬로우 모션이 시작되었다. 100원을 넣고 스타트를 눌렀다. 엘프를 선택했다. 슬로우 도중에 까~~~~하며 난입했다. 재빠른 슬라이딩으로 돈을 챙겼다. 돈이 많은 것 같았다. … 그때서야 눈치챘다. 방금 것이 라스트 보스였다.

정말로 있었던 일이죠. 한번 실험해보세요. 진짜 그렇습니다. 글이 너무 길었군요. 그럼 다음달에 뵙죠. 가지님.



음~ 자신의 무지함을 고백하는 글이군요. 하지만 용서할 수 없는 행위를 하였으니 그 같은 상황에 처했더라도 조금도 연민의 눈물을 뿌리지 않을 생각입니다. D&D를 하고자 할 때 멀리해야 할 네가지 유형의 사람이 있습니다.

첫째! '보스 체력 0.1mm, 얼씨구나~ 동전족', 분위기 좋아지면 의자로 맞습니다.

둘째 '우리집은 가난해, 원코인 클리어 족', 기다리는 사람 생각도 안 하고 너무너무 잘하는 인간들입니다. 많은 수련을 거쳤음에는 틀림없지만, 동전을 넣고 같이 플레이 하더라도 그의 활약 때문에 내가 만지는 캐릭터들은 배경화면에 지나지 않게 되죠.

셋째, '나 하는데 어디를! 동전 넣지마 족'입니다. 4인 플레이임에도 불구하고 혼자서 하겠다고 설치는 이들입니다. 중간에 동전을 넣으면 자기 밥이라도 빼앗긴다는 듯한 눈빛으로 바라보곤 하지요.

넷째는 '김성민 같은 사람입니다'. 그는 김성민입니다. 멀리하시길….

라스트 보스 모양정도는 기억해 둡시다. 완벽한 범죄를 위해서라도. 잊지는 않았겠죠? 범죄신고 112, 간첩신고 113.

김규만 / 서울시 강동구 천호 2동 318-23

### 사연 제 1 장 – 위째쓰까 –

안녕하세요. 가지님 4월 한 달은 비가 많이 올거라는데 잘 보내셨는지. 편지가 조금마하다고요? 음~ 그렇군요. 하지만 스즈키 유님의 뜻을 받들어 총 16장의 소형 편지 시리즈를 보내드립니다(주의: 귀찮다고 안 읽으시면 우러버립니다). 첫 번째…(뒷북입니다) D&D가 나왔습니다. 파워에서 공략을 했습니다. 기종은 새턴이라더군요. 플레이를 해봤습니다. 물론 재미도 있습니다. 학교에서 떠들썩하답니다. 하루종일 그 얘기만 한답니다. 물론 플스도 있지만 D&D얘기만 합니다. 가지님도 기쁘시리라 믿어 의심치 않습니다. 음…좀 횡설수설했네요. 뭐 더 이상 할말도 없는데 뒤로 넘어가서…죄송하지만 다음 시리즈를 읽어주세요. 물론 이번에는 두 번째 까지만 보냅니다.

### 사연 제 2 장 – 뿅뿅 –

음냐. 어느새 다음장으로 왔군요. 센무가 이렇게 빨리 나온다면 좋겠군요. 둘째장은 드림캐스트에 관한 얘기죠. 요즘 PS2다 N64 후속기종이다 말이 많더군요. 근데 왜? 그 사이에서 DC가 저리 채이고 저리 눌려야 하는 건지 모르겠더군요. 드림캐스트는 가운데서 X됐어 라고 말하는 놈들이 생기면 뒤통수를 한 대씩 후려쳐주고 있습니다. DC도 새턴의 뼈아픈 자손입니다. 비록 새턴인이라고 하더라도 DC를 욕하는 것은 봐줄 수가 없더군요. 혹시라도 잡지사에 놀러온 어느 누군가가 DC나 새턴을 욕되게 한다면 가지님이 뒤통수를 한 대 후려쳐 주세요. 그리고 이렇게 말하십시오. DC는 살아있다(물론 새턴도). 저도 얼라들의 뒤통수를 치고나면 DC가 아직 부진한 이유를 설명하곤 합니다. 후후…제가 왠지 해결사가 된 느낌이로군요(참고로 전 변태가 아니에요). 음냐. 암튼 계속해서 발전하는 모습을 보여줬으면 합니다. 그럼 이만 줄이도록 하지요.

*PS. 파워점수는 고사하고, 언제 놀러가면 저두 사자머리나 뭐 꼼 주시죠.*

사연이 너무 길군요. 제 1 장이 4장의 미니 편지지에, 그리고 제 2 장 역시 4장의 편지지에 빽곡히 쓰여있는 통에 다음달에 보내올 3~4부까지 실어줄 마음의 여유가 도저히 생기지 않습니다. 스즈키 유가 센무를 16부로 내놓는 것이 정말 잘하는 일일까…싶은 마음과 동시에 규만 소년이 이렇게 사연을 쪼개서 보내는 것이 잘하는 짓일까 하는 생각이 드는군요. 스즈키 유는 못말려도 규만군은 말릴랍니다. 참아줘요.

성민지 / 서울 은평구 구산동 15-35 삼성빌라 B101호

저번에 늦게 보낸 거 죄송합니다. 원래 날짜는 꼭 지켜야 하는 건데……. 그런데도 제 글을 뽑아주시다니 감사해요(앞으로는 시간을 꼬옥 지키겠습니다). 가지님 요새 PC게임방이 엄청나게 뜨고 있는 거 알고 계시죠? 그래서 전 무척 슬픕니다. PC 게임방 때문에 저희 가게가 무척 썰렁하거든요. …그럼 무슨 가게인지 아시겠지요? 바로 오락실입니다(저 좋겠죠? 하하하). 물론 IMF 때문이기도 하겠지만… 흑흑흑. 겜파워 독자여러분, 착한 민지네 게임장에 많이 놀러오세요(민지네 가게 : 강서구 화곡 1동 〈☆☆ 게임빌리지〉) 아! 그런데요 가지님 어째서 SS의 신소프트는 하나도 없는 건가요? 아~ SS의 앞날이………흑흑흑 가지님 저두 DC 가지고 싶어요. 물론 SS도 그냥 갖고 있고 싶구요. 그나저나 어떻게 SS를 두고 DC를 개발할 수 있었는지…… 정말 DC가 나왔을 때 까무러칠 뻔 했거든요. 이번호를 보고 너무너무 슬펐어요. SS에도 신소프트가 나오길 바랍니다. 참! 가지님 저희 가게에 놀러오세요 헤헤헤. 금 이만… 안녕히 계세요.

오! 한 방의 주의가 상당한 효력을 발휘해 버렸군요. 마감이 한참 남았는데도 불구하고 민지의 사연은 아주 빨리 도착했네요. 음~ 아이엠에프를 극복한 성공 사업…그게 게임방이라죠? 덕분에 게임방으로 전업하고 있는 오락실도 생기는 추세니… 똑같은 게임이면서도 PC 게임은 비디오 게임을 잠식시키곤 하네요. 슬픈 일…. 오락실이 잘되려면 아무래도 예산 투입을 통해 최신 인기 기계를 들여놓는 수 밖에 없을 것 같네요. 하지만 아케이드 게임의 경우 기판이나 기계 한 대를 사는데 어마어마한 자금이 필요하기도 하니…. 역시 파워 독자들이 돕는 수 밖에…. 그러나 말이죠, 민지…. 새턴인에 광고를 한다는 것은 참… 그렇군요. 여기는 광고 페이지라고 하기엔 말이죠…그것이…좀 어렵단 말이죠. 어쩔 수 없이 '뿅뿅'을 '☆☆'로 바꾸어 싣는 수 밖에요…. 마음 같아서는 그대로 실어드리고 싶지만…현실의 벽은 높군요. 하지만 왠지 모르게 민지네 오락실 이름이 ☆☆로 나가더라도 독자들이 무슨 오락실인지 다 알 것만 같군요. 아! 미래가 보입니다. 가까운 미래가! 교복 바지에 칼 주름을 잡은 박박머리 학생이 수줍은 표정으로 '☆☆ 게임빌리지'에서 이 오락 저 오락에 마구 동전을 들이 부어대는 모습이…! 훗~. 어쨌거나 보내 준 '편지2'는 잘 받아보았습니다. 멋진 여고생활 계속하시길.

*PS. 이렇게 까지 얘기했는데 잘 모르는 독자들이 있을 거 같아 힌트를 던집니다. '별은 봉과 같은 말입니다.'*

김희창/ 서울시 성동구 옥수 2동 극동그린APT 105동 301호

새턴인에 많이 보내도 한 번도 뽑히지 않은 희창이라고 합니다. 가지님 기뻐해 주세요 4월호에 파워맨을 찾아서 보냈는데 뽑혔습니다. 처음으로 잡지에 이름이 실렸습니다. 하지만 가지님 그럴 수 있는 겁니까? DC를 사서 자랑하려고 했는데 뽑아주지도 않으시다니…. 그런데, 제 파워점수가 잘못된 것 같습니다. 1000점인 것 같은데 파워점수 결산에는 700점이라고 나와 있습니다. 꼭 좀 처리해 주시고 안녕히 계십시오.

그 열성적인 기쁨에 일조하고자 한번 더 뽑아드립니다. 아! 그런데 희창 소년… 마음 같아서는 긴 답변을 써주고 싶은데 아쉽게도 페이지가 바닥이 나 버렸어요. 담에 보내면 뽑아줄지 못 뽑아줄지 장담은 못합니다. 난 그런 사람이에요. 파워점수는 '전화'로 문의하시길. 그럼 안녕~.

**새턴人의 마감은 매달 20일까지 입니다.**

# X-file



[구연정 기자]

## N2ooX, DVD-ROM 탑재라니… 해외에서 날라 온 충격적 뉴스의 진상은?

3월 1일부터 5일까지 이탈리아 소렌타에서 열린 해외 닌텐도 관련 회사와 서드파티 주최의 발표회에서 NOA(Nintendo Of America)의 하워드·링컨 회장이 닌텐도의 차세대 머신이 존재하고 있음을 전격발표 한 사실은 지난 호에 이미 기재한 바 있다. 발표 당시 처음으로 공개한 일본 게임 종합지 「월간 패미통」 4월 2일자에 의하면 개발은 닌텐도 64의 개발을 맡았던 실리콘 그래픽스 사에서 독립한 「Art-X」라는 팀을 중심으로 개발. 스펙은 차세대 플레이 스테이션과 동등하거나 그 이상. 또한 ROM 카트리지가 아닌 닌텐도 머신으로서는 최초의 DVD-ROM 을 탑재할 가능성이 높다고 전했다. 한편 닌텐도 본사에서는 링컨 회장의 새로운 하드에 관한 발표는 사실이며, 새로운 하드의 개발은 진행하고 있지만 그 이외에는 미정이라는 코멘트를 남겼었다. 그렇다면 그 이후의 진행 방향은?

한 업계 관계자로부터 「닌텐도에서 DVD-ROM 을 탑재한 새 하드를 개발중」이라는 정보를 얻었다. 게다가 이 머신은 통신대응으로 닌텐도에서도 현재 적극적으로 통신 게임 개발에 착수하고 있다는 것. 또 닌텐도 사내에서는 3월말에 모형이 완성될 예정이었으나 아직 그 모습은 드러내지 않고 있으며, 발매시기 등에 대한 보다 상세한 정보도 아직 밝혀지지 않고 있다. 하지만 빠른 시일 내에 사양이 소프트 개발자들에게 발표될 예정이라고 전해지고 있다.



닌텐도의 새 하드가 거론된 후 가장 마음에 걸리는 것은 64DD의 행방이지만, 만일 새 하드 개발이 사실이라면 64DD는 중지될 가능성이 높다고 보는 업계 관계자도 많다. 그리고 6월경 발매 예정이라면 지금은 어느 정도 유통회사 각각에 뭔가 릴리스가 되어야 하는데 그런 움직임은 전혀 보이지 않고 있다. 또 만일 발매된다 해도, 64DD는 어디까지나 닌텐도 64의 옵션 파츠이기 때문에 64 시장이 식어가는 현 상황에서는 큰 상승효과를 기대할 수 없다. 현재 닌텐도의 수익은 북미에서의 닌텐도 시장을 제외하면 일본 미니 컴보이 시장의 호조 이외에는 별다른 수입이 없다. 그 때문에 새로운 하드를 발매하는 전화위복의 움직임도 생각해볼 수 는 있다. 오히려 신경 쓰이는 부분은 완구적인 게임 제작을 기본으로 완고하게 ROM 카트리지를 고집해 온 닌텐도가 DVD-ROM으로 어떠한 새로운 게임상을 보여줄 것인가 하는 점. 그리고 통신이라는 일본에서는 미성숙한 시장을 닌텐도가 어떻게 공략할 것인가 라는 점이다. 이때까지 닌텐도는 통신보다는 방송계 쪽에 힘을 써서 사테라뷰와 닌텐도 파워 시스템 등에 의한 게임 제공을 해왔지만 그다지 성공하고 있다고는 말할 수 없다. 오히려 포켓몬 등의 접촉형이라고도 말할 수 있는 통신형 게임이 크게 어필되었다. 따라서 닌텐도가 본격적인 「통신」게임을 개발한다면 거기에 거는 기대도는 크다.

현 시점에서는 이 뉴스에 대해서 자세하지 못한 부분이 많지만 세세한 사항이 차츰 밝혀질 것이므로 앞으로의 전개에 주목하자. 만일 올 봄에 발표되면 차세대 플레이 스테이션과의 경쟁이 화제를 불러일으킬 것이다.

바야흐로 계절은!

# 오우거 배틀3

## -Person of Lordly Caliber-

**봄이면 찾아온다더니 어떻게 된거야? 결코 희망은 버리지 않겠다. 하지만 너무 갑갑하게 만들고 있잖아. 그래도 이번에는 뭔가 준비를 한 것 같은데 어디 한 번 볼까.**

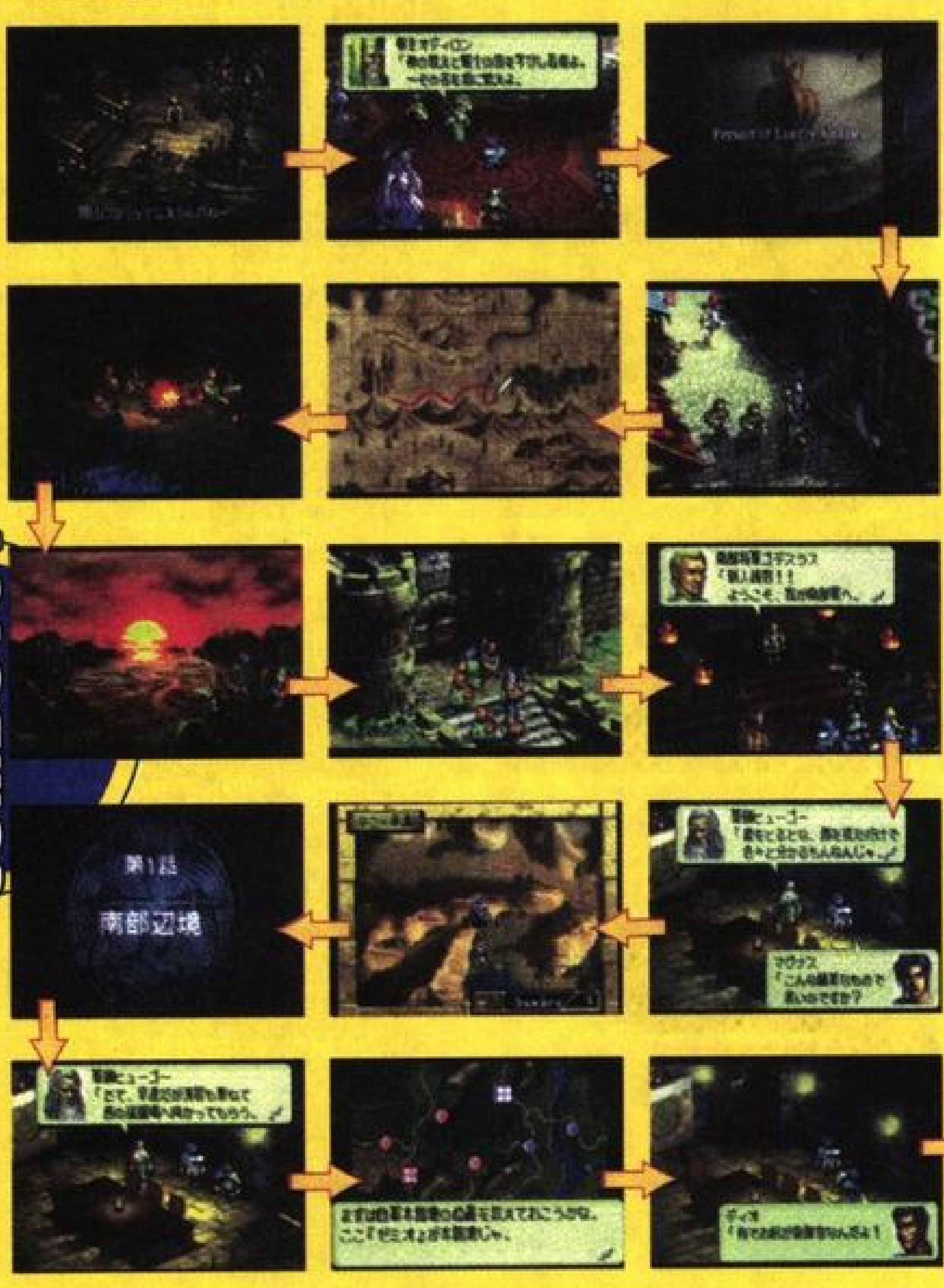
▶제작사: 퀘스트 ▶장 르: S·RPG
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가 : 미정

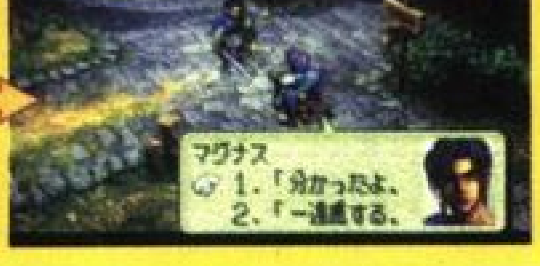


### 북방의 패자 로디스 교국과 파라티누스 왕국

주인공 마그나스 가란트는 이슈카 사관학교를 월등한 성적으로 졸업하고, 소신껏 지원한 파라티누스 왕국 남부군으로 부속된다. 중앙의 엘리트인 마그나스가 왜 황량한 남부지역을 택했는지는 아직 아무도 모른다. 드디어 막은 오르고 드라마틱한 스토리는 장황하게 펼쳐지는데…

### 오프닝을 한 눈에





### 유닛 편성의 기본

게임은 자군의 군단을 스스로 편성→월드 맵에서 전쟁터로 이동→필드 맵에서의 전투 형식으로 전개된다. 그리고 필드 맵에서는 유닛(최대 5인의 캐릭터로 구성되었던 소대)을 자군 본거지에서 진군시켜 적 본거지의 점령을 목표로 한다. 필드에서의 전투시는 아무리 개개인의 능력이 뛰어나다 해도 유닛 자체가 서로 단합되지 않으면 그 가치를 발휘할 수 없음을 염두에 두고 유닛 편성시 신중을 기해야 할 것이다.



캐릭터 배치에 따라 공격내용도 달라진다



전면에는 방어력이 높은 캐릭터를 배치

### 유닛을 만들자

필드로 출격할 때에는 반드시 편성화면에서 유닛을 편성해야만 한다. 이미 마그나스들은 유닛을 구성하고 있지만 동료가 늘어나거나 체인지 되면 새로운 유닛을 구성하게 되어있다.



유닛끼리의 캐릭터 교환 가능

### 포메이션을 조절하자

캐릭터는 유닛의 행렬(전위, 중위, 후위)에 따라 공격방법이 다르다. 가령 파이터는 전위에서는 2회 공격, 중위·후위에서는 1회 공격이다. 나름대로 보다 유효한 포메

COMBOY64

이션을 조절해보자.


캐릭터 특성을 생각해서 포메이션을 조절하자

## 아이템을 모으자

체력회복, 피로회복 등의 소모 아이템은 유닛마다 가지고 있지 않으면 전쟁터에서 사용할 수가 없다. 게임 시작 시에는 가지고 있는 게 아무것도 없기 때문에 샵에서 구입해서라도 아이템을 보충시켜야만 한다.


편성화면에서 확인 가능

## 클래스 체인지

캐릭터의 레벨이 올라 일정의 패러미터 조건을 만족시키면, 다른 클래스로 옮겨갈 수 있다. 그럴 경우 편성 화면에서 클래스 체인지에 필요한 장비품을 구입해서 수시로 체인지할 수 있다.


잘 키운 캐릭터를 전직시키는 즐거움이란!

## 압도적인 파괴력을 가진 '용언어 마법'

「택티스 오우거」에 등장해 압도적인 파괴력을 보인 '용언어 마법'. 고대의 고등용인들이 쌓아올린 환영의 마도서에 봉해 두고 있는 이 마법은 한번 그 힘을 발휘하면 적 유닛 전체에 큰 대미지를 입힌다.


마도서를 가지고 있는 클래스라면 누구라도 사용가능

### 템페스트 (TEMPEST)


폭풍우의 의미를 가진 템페스트


주변 일대가 두꺼운 뇌운으로 뒤덮이고 있다


강렬한 섬광이 발사되고 있다


이 대미지는 치명적이다

### 어니히레이션 (ANNIHILATION)


지중의 대지 에너지를 빼앗는다

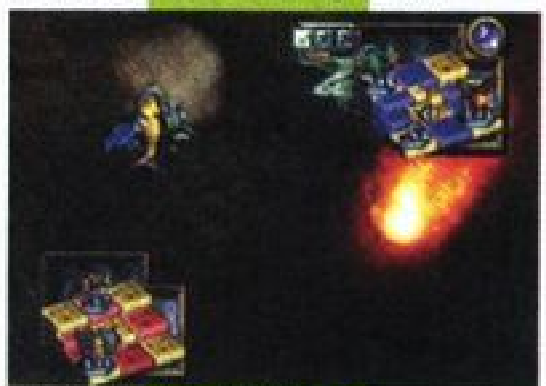

그 열이 한곳으로 모이기 시작한다


하늘을 향해 솟는다


뜨거운 비가 적 유닛의 머리 위에 쏟아진다

### 메테오 스트라이크 (METEOR STRIKE)


소서러가 메테오 스트라이크를 사용하고 있다


하늘에서 운석이 몇 개 떨어진다

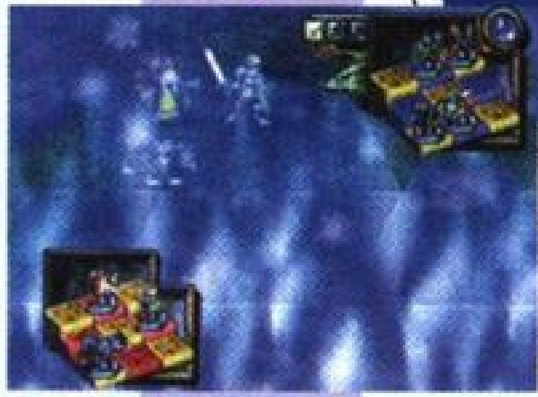

최후에는 거대한 운석이 낙하한다


대 폭발을 일으킨다

### 화이트 뮤트(WHITE MUTE)


용언어 마법이 발동하면 아군은 피한다


공기중의 냉기가 점점 냉각된다


한순간 모두 얼어버린다


제아무리 냉기에 강한 적이라 해도 대미지를 받게 된다

## 앙데드 클래스 「뱀파이어」의 특성

보통과는 다른 클래스 체인지의 방법을 취하는 전생 클래스의 앙데드. 이것은 인간 유닛이 사망하면 일정 확률로 좀비가 되고 좀비가 불꽃의 마법을 받으면 육체를 태워 스켈톤으로 된다. 또한 마법에 의해 뼈까지 분해되고 나면 영혼만이 존재하는 고스트로 전생한다.

### 앙데드의 계통



마리오는 못하는게 없어!

# 마리오 골프64




마리오가 골프 게임에 첫선을 보인 것은 87년 패미컴 디스크 시스템의 「골프 JAPAN 코스」& 「골프 US 코스」에서였다. 이어 91년 패미컴에서 「마리오 오픈 골프」가 발매! 그 후 골프계를 떠난 줄만 알았던 마리오가 8년만에 다시 돌아왔다. 이에 무슨 말이 필요하겠는가, 바로 눈으로 확인 해보자구!

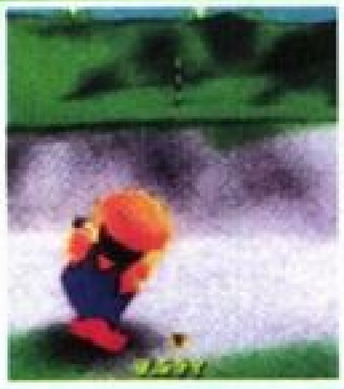
| | |
|---|---|
| ▶제작사: 닌텐도 | ▶장 르: 스포츠 |
| ▶발매일: 6월 예정 | ▶발매가: 미정 |

## 마리오의 골프열풍이 되살아난다

### 골프가 두렵다구요?





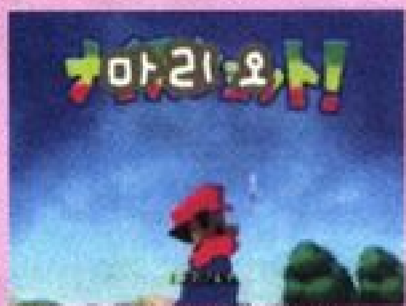
○스네이크 라인도 보인다
○저 푸른 초원을 향해 뻥캐샷으로 날려보내는 와리오 선수. 결과는?




### 개성이 톡톡 튀는 캐릭터 등장

「마리오 골프64」에서는 마리오를 비롯 다양한 캐릭터들이 당신의 도전을 기다리고 있다.

#### 낯익은 인물 6명




역시 마리오 없이는 아무 것도 되지 않는군




스커트가 멋지군! 그래, 너에게 도전한다




약간은 성숙된 느낌으로…




멋진 포즈를 취하고 있는 루이지. 과연 이길 수 있을 것인가…




와리오까지 도전을 하다니! 근데 왠 별?




요시! 힘을 내요

#### 새로운 캐릭터 2명



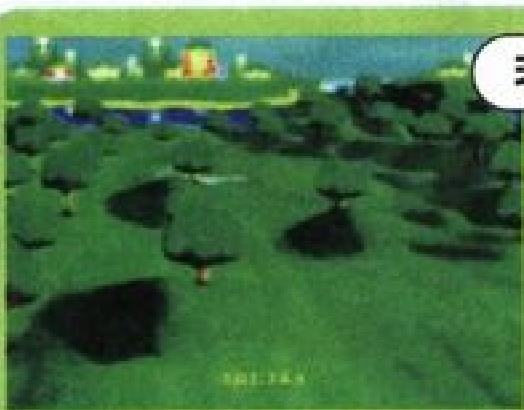

피치 공주 못지 않은 귀염둥이 소녀이구만




결코 골프와는 어울리지 않는 의상을 입고 있는 아저씨! 폼은 그럴싸한데!!

### 코스도 가지가지네

독특한 재미를 주는 코스가 가득한 「마리오 골프64」. 준비되어져 있는 코스는 전 6코스로 총 108볼. 코스마다 제각각의 분위기와 전략성을 가지고 있는 것이 특징이다.



**키노피오 랜드**

유일하게 이름이 정해진 코스. 초보자도 쉽게 즐길 수 있는 코스다.



**노코노코 랜드?**

봐아! 저 강물에는 제발 빠지지 말아다오.



**피쿤 랜드?**

튤립과 해바라기가 가득한 이곳은 어디요?



**요시 랜드?**

후르츠가 가득한 코스를 보니 왠지 「요시 스토리」가 떠오르는 구만!



**와리오 랜드?**

이 사막에서 보물을 찾는다구.

5월에 뵙겠습니다

# 신세기 에반겔리온



오래 기다리게 한 만큼 보답은 확실히!! 드디어 발매일이 5월 하순경으로 발표가 되었는데 반드시 그날은 오리라 생각한다. 이번에는 새로 공개된 신 스테이지를 중심으로 소개한다.

▶제작사: 반다이 · 가이낙스 ▶장 르: 액션
▶발매일: 5월 하순 ▶발매가: 8,800엔

## 일단 4개의 미션입니다

### 첫 번째 미션입니다

#### 사도, 습격

게임은 애니메이션과 같이, 사도 사키엘의 등장부터 시작된다. 에바를 펀치와 킥만으로 조작해서 사도를 쓰러뜨리면 미션이 종료된다. 통상공격외에도 애니메이션과 같이 폭주한 사도를 공격해서 쓰러뜨릴 수 있으며, 폭주하지 않은 사키엘을 물리칠 수도 있다.



**폭주하는방법**
폭주하게 되면 공격력이 상승하게 된다. 폭주하는 조건은 사키엘의 두부에 있는 파일을 꺼내 체력이 0이 되면 발동한다.



### 두 번째 미션

#### 움직이지 않는 전화

사키엘이 습격한지 3주 후 너무나도 빨리 다음 사도가 공격해 온다. 그 무시무시한 샴시엘의 촉수를 잘 표현한 미션인 동시에 에바의 무기가 처음 등장하는 미션이기도 하다. 사진에서 보다시피 플러그 나이프과 파렛건을 사용할 수 있다.





○그다지 달갑지 않은 샴시엘도 폴리곤으로 재현
○에바 힘을 내라





### 세 번째는 이것

#### 결전, 제 3 신동경시

가입자포와 강력한 AT필드를 가진 사도 라미엘. 근접전투가 불가능하다고 판단한 NERV는 일본내의 모든 전력을 사용하여, 포지트론 라이플로 라미엘을 공격하는 야시마 작전을 개시한다. 이 미션은 애니메이션과 같이 포지트론 라이플로 사도를 공격하는 모드가 가능하다. 3D 스틱으로 조준하여 A버튼으로 공격한다. 이 미션에서는 시간과 탄수가 제한되어 있다.







### 심오하군요. 네 번째 미션

#### 태초

제어불능이 된 J.A. 원자로를 탑재한 J.A.의 노심융해를 막기 위해 에바가 출격한다. 이 미션은 적을 물리치는 것이 아니라 폭주한 J.A.를 추격해 미사토를 J.A에 탑승시켜 원자로를 정상으로 돌려놓는 것이 목적이다. 달리는 J.A를 따라잡기 위해서는 버튼 연타만이 살길이다.

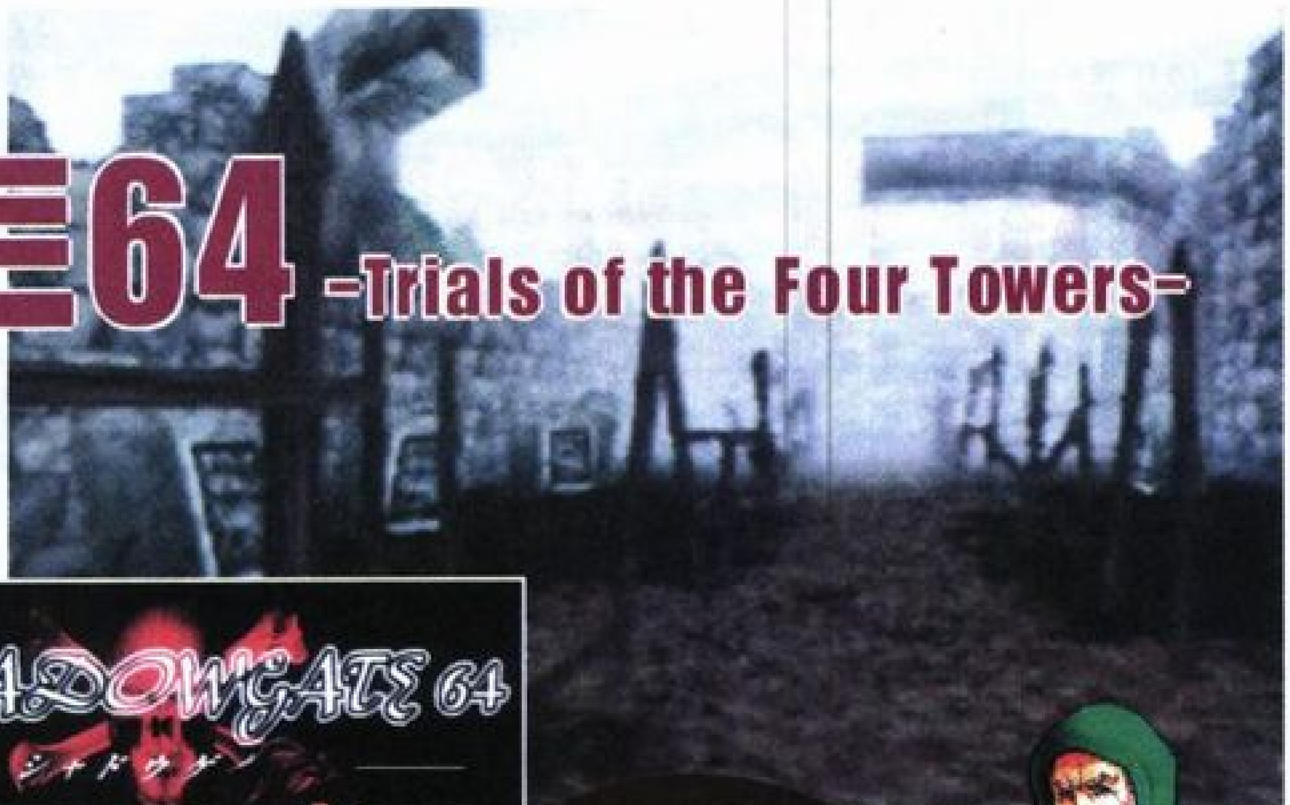







'환타지'라는 말이 어울리는

# 쉐도우 게이트64 -Trials of the Four Towers-



**강대한 암흑의 부활을 저지하기 위한 딜의 모험을 그린 기대 명작 어드벤처 「쉐도우 게이트 64」. 이번에는 장대한 스토리와 등장인물을 중심으로 소개한다.**

| | |
|---|---|
| ▶제작사: 켐코 | ▶장 르: 어드벤처 |
| ▶발매일: 7월 중순 | ▶발매가: 6,980엔 |

SHADOWGATE 64

## 이것이 딜이 겪게될 모험입니다

빛과 어둠의 싸움은 암흑의 마왕의 패배로 막을 내렸다. 평화가 계속되고 승리자인 라크밀은 마왕을 봉인시킨 쉐도우 게이트 성에서 젊은 마법사를 키우고 있었다. 그의 제자들 중 한사람이 암흑 마왕 부활의 야심을 품고 있다. 야심가 라크밀과 대립해 성을 뒤로한지 수백년 후 암흑 마법사는 아직 야심을 버리지 않고 있었다.



**이 게임의 출연자를 소개합니다**



### 용감한 주인공 딜

하프링이란 종족의 청년으로 빛과 암흑의 전쟁에 휘말린 주인공. 교역단의 일원으로 도시를 다니던 도중 도적의 습격을 받아 쉐도우 게이트 성에 잡히게 된다. 성내 감옥에서 탈출하는 것이 게임의 시작이다.



### 예쁜 점쟁이 시레스

술집에서 점을 봐주는 미녀. 딜과 감옥에서 만난 마술사 에이갈의 여동생이다. 오빠를 구해야만 할텐데…



### 위대한 고대 마법사 라크밀

아주 오랜 옛날, 마왕 워 록 로드를 봉인시킨 전설의 마법사. 마왕과의 전투 후 젊은 마법사를 육성하는데 힘을 쏟고 있다. 혼만이 존재하는 쉐도우 게이트 성에 머물러 딜에게 마왕부활 저지의 사명을 준다.



### 적!? 그들도 아군인가? 드워프 병사

굉장한 파괴력의 도끼를 지닌 병사. 키는 작고, 간소한 차림을 한 그는 딜을 도와주지만 그 존재에 대해서는 아직 불분명하다.



### 강력한 힘의 원천 드래곤

전설에만 존재하는 절대적인 힘을 가진 자. 괴이한 거구의 몸집에 날개를 가지고 있어, 하늘을 날아다니는 모습은 보는 사람으로 하여금 공포를 느끼게 한다. 현재 생사는 불분명하다. 쉐도우 게이트 성에 숨어살고 있다. 그의 힘에 대항하는 것은 불가능하다. 성내에서 만난다면 곧바로 도망가라.



### 사악한 암흑의 화신 워 록 로드

강대한 암흑의 마력을 조종하는 사악한 마왕. 티그, 갈토링 왕가와 마법사와의 싸움에서 패배. 현재는 라크밀의 손에 의해 쉐도우 게이트 성에 봉인되어 있다. 그의 부활을 저지해야만 하는데…



### 재앙의 근원 벨자

사악한 사상을 가진 암흑의 마법사. 라크밀의 제자로 마법을 배웠지만 그 전부터 가지고 있던 야심인 워 록 로드의 부활에 전념한다. 수 백년전 쉐도우 게이트 성으로부터 나올 때와 마찬가지로 아직 암흑 부활의 꿈을 가지고 있다.

COMBOY64

벌써 나온다구?!

# 포켓몬스타디움2



GB안의 포켓몬이 무지 넓은 N64세계에서 뜨거운 열전을 벌인다고 한다. 열전의 개막은 4월 30일! 그렇다고 GB의 포켓몬을 꼭 가지고 있어야 하느냐? 그건 아니지. GB의 포켓몬이 없어도, 강한 포켓몬을 키우지 못한 사람도 참여할 수 있다. 어떻게? 렌탈 포켓몬이 준비되어 있으니까!!

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션
▶발매일: 4월 30일 ▶발매가: 5,800엔

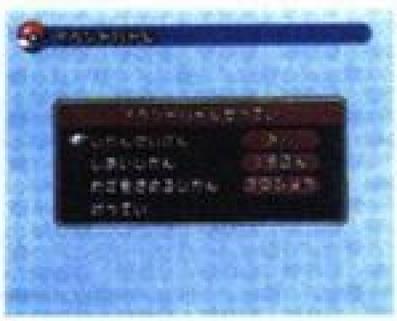
## 불꽃이 팍팍 튀는 구만

「2」는 후시기다네에서 뮤-까지 151마리의 모든 포켓몬을 사용할 수 있다. 자신이 원하는 포켓몬을 선택해 사용함을 물론이거니와, 팀 편성을 위해 머리도 굴려야 하고, 초보자에서 상급자에 이르기까지 자기 수준에 맞는 방법을 택할 수도 있다.

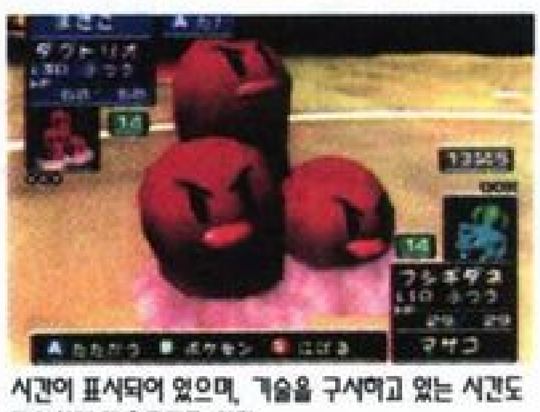




### 시합시간을 설정해 즐길 수 있는 모드



시합시간은 5분, 기술입력은 10초 단위로 설정 가능하다



시간이 표시되어 있으며, 기술을 구사하고 있는 시간도 정확하게 카운트되고 있다

친구와 둘이서 대전 할 수 있는 '이벤트 모드'에서는 시합시간과 구사하는 기술을 결정할 수 있는 시간을 설정할 수 있다. 이것으로 뜨거운 한판 승부!

### 규칙이 다른 6가지의 대회가 있다

「2」에는 6가지의 대회가 준비되어 있는데 그 규칙과 조건이 모두 다르다. 이 규칙과 조건은 컴퓨터 대전을 비롯 모든 대전모드에서 설정이 가능하도록 되어 있다.



선택 가능한 컵은 6종류

| | |
|---|---|
| 닌텐도 컵 '99 | 97, 99년의 포켓몬 리그의 결승대회에 나간 포켓몬 참가 불가. 레벨 1~50 |
| 닌텐도 컵 '98 | 98년에 행해졌던 제 2회 대회와 같이 사용 포켓몬이 40마리. 레벨은 1~30 |
| 닌텐도 컵 '97 | 사용 포켓몬은 150마리. 3마리의 합계 레벨이 155이하인 것. 레벨 50~55 |
| 이에로 컵 | 사용 가능한 포켓몬은 레벨 15~ 20. 단 3마리의 합계가 50이하 |
| 팬시 컵 | 높이 2m, 무게 20kg이하로 미진화의 포켓몬을 대상으로. 레벨25~30 |
| 울트라 컵 | 무제한이지만, 상대 포켓몬의 레벨은 100. 유일하게 뮤-의 참가가 가능 |

### 팀 배틀도 가능

최대 4인까지 팀을 짜서 배틀을 즐길 수 가 있다. 각각 가지고 있는 포켓몬 중에서 가장 강한 놈을 골라 6대 6으로 시합을 진행한다. 아마도 보통 대전과 비교해 상대를 무너뜨리기란 꽤 어려움이 따를 것이다.






팀 배틀 뿐만 아니라 혼자서 연습도 가능하다

### 연구소가 얼마나 편리한지!

'포켓몬'과 '도구' 정리를 할 때 사용하는 '포켓몬 연구소'. 이곳에서는 GB를 사용하지 않고도 포켓몬의 교환이 가능하다. 게다가 GB팩이 2개 준비된다면 눈 깜짝할 사이에 교환이 이루어진다.



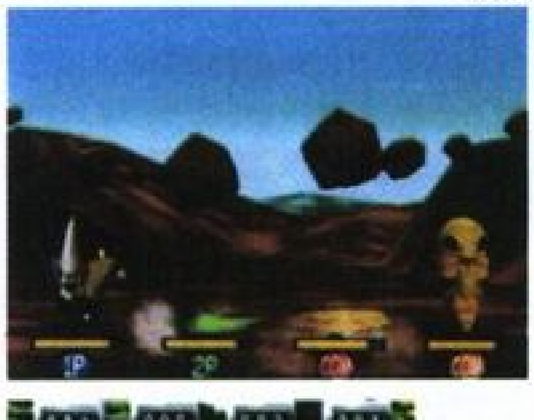
여러 가지를 쉽고 편리하게 사용할 수 있는 연구소

### 신나는 미니 게임이 9종류나 된다나봐

최대 4인으로 즐길 수 있는 미니 게임이 9종류나 준비되어져 있다. 포켓몬에 관한 지식이 전혀 없는 사람도 또 GB의 카트리지가 없어도 무난하게 즐길 수 있다.




표시대로 +키를 누르는 게임. 실수는 용납 않겠다




O타이밍을 맞춰라



코이킹을 쫓아서 카운트를 누른다

이건 기대 이상이라구!

# 전차로 GO! 64

**'전차로 전차로'라는 소리만 들어도 아하! 하는 아케이드의 대 히트 전차운전 게임 「전차로 GO! 2 고속편」이 닌텐도64용으로 곧 등장한다. 무엇보다 「전차로 GO! 64」는 「피카츄 겐키데츄」에서 화제를 불러일으킨 음성인식 마이크를 사용함으로써 전차운전 게임의 수준을 한 단계 올려놓는 고차원적인 게임이 되리라 본다.**

| | |
|---|---|
| ▶제작사: 타이토 | ▶장 르: 시뮬레이션 |
| ▶발매일: 7월 예정 | ▶발매가: 미정 |




## 자, 이젠 64로 GO! GO! GO!

플레이어는 전차의 운전수가 되어 다음 정차 역을 목표로 정해진 시간과 정차위치를 지켜 운전해야만 한다. 플레이어에게는 처음에 30초의 소유시간이 주어지는데 운전시 미스(miss)가 생기거나 정차선을 지키지 못하면 시간이 점점 줄어든다. 시간이 다 소비되면 게임은 끝!

### 「전차로 GO!2 고속편」의 오리지널 코스

「전차로 GO!64」는 PS용에 비해 코스수가 대폭 증가했고, 「전차로 GO!2 고속편」의 신 코스도 몇 개 수록되어져 있다.

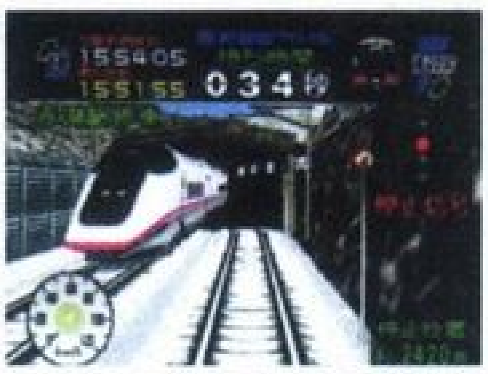
### 이건 연습일 뿐이야!

호쿠호쿠선 상급




| 타자와코(田澤湖)선 | 타자와코(田澤湖)~모리오카(盛岡) | 보통 / 중급 |
|---|---|---|





아키타신칸선 E3계와는 다른 포인트도 존재



정차위치선에 미치지 못하면 제 가속으로 감점대상이 된다



제 가속이나 오버런이 생기면 보너스가 나온다

| 아키타(秋田)신칸선 | 오오부(大曲)~모리오카(盛岡) | 급행 / 중급 |
|---|---|---|





정해진 시간에 딱 맞춰 운행하는게 포인트!!



아키타신칸선은 급행. 제일 처음 정차 역은 카쿠노다테(角館)역이다

COMBOY64

| 호쿠호쿠선 | 나오에츠(直江津) ~ 무이카마치(六日町) | 급행 |
|---|---|---|
| | | 중급 |




가속 후에는 타성으로 달리며, 역을 빨리 통과해서는 안 된다○

| 야마노테(山手)선 | 도쿄(東京) ~신주쿠(新宿) | 보통 |
|---|---|---|
| | | 상급 |




정지위치를 지나쳐서 달리게 되면 긴급정차 장치가 작동되어 감점이 된다○

| 케이힌 토우호쿠(京浜東北)선 | 요코하마(横浜) ~시나가와(品川) | 쾌속 |
|---|---|---|
| | | 중급 |




시나가와에서 요코하마까지!○

| 토우카이도혼(東海道本)선 | 오오사카(大阪) ~코우베(神戸) | 중급 |
|---|---|---|
| | | 상급 |




201계를 운전하는 상급편. 차량과 속도의 변화에 따라 상급, 중급으로 나뉜다○

| 토우카이도혼(東海道本)선 | 오오사카(大阪) ~코우베(神戸) | 쾌속 |
|---|---|---|
| | | 중급, 상급 |




역통과의 경우에도 속도가 느려지면 감점의 대상이 된다

221계를 조종하는 토우카이도혼(東海道本)선 쾌속의 상급편





# 포켓몬스터 금·은

COMBOY64

| | |
|---|---|
| ▶제작사: 닌텐도 | ▶장 르: RPG |
| ▶발매일: 6월 예정 | ▶발매가: 미정 |

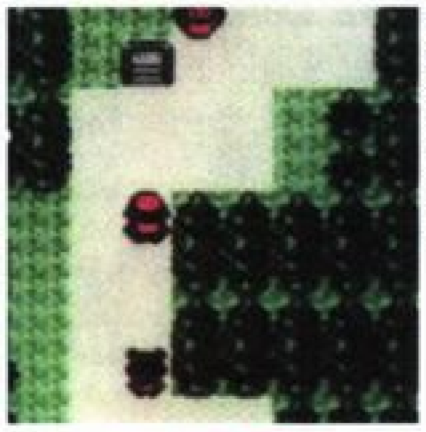
## 신선함이 다가옵니다

새로운 필드 화면과 캐릭터에 관한 정보가 날아왔다. 하지만 여전히 상세한 것은 수수께끼로 남겨두고 있는데, 이게 웬 떡이냐! 「포켓몬스터 적」, 「녹」, 「청」, 「피카츄」에 대응하기 때문에 제각각 키워온 포켓몬을 교환할 수 있다고 전해왔다. 잘 키워~~~~봐

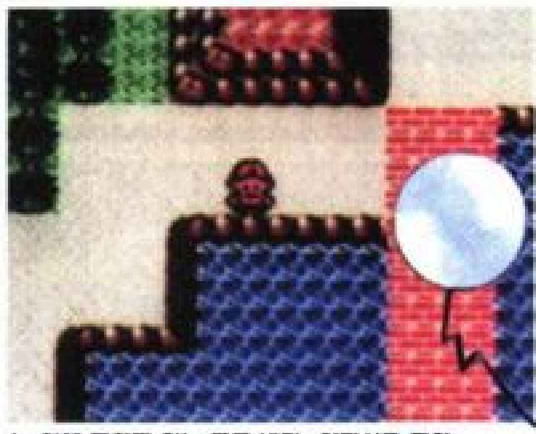


도구를 팔고 있는 가게, 필요한 게 어디 없니?

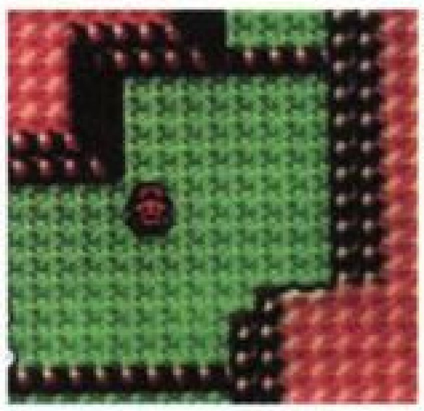
### 필드가 달라졌다



화면 윗부분에 어정표가 보이는데 뭐라 적혀있는 거야?



눈 앞에 펼쳐져 있는 푸른 바다. 여기서도 과연 포켓몬을 낚을 수 있니?



여기가 어디지, 사방이 막혔어

### 나 잡아 봐라



**호호**

동그랗고 큰 눈동자와 외다리가 특징인 호호. 호호는 왠지 '비행' 타입인 것 같으면서도 뭔가 특이함을 보여 줄 듯!



**마리루**

애니광 중 마리루를 모르면 간첩! 그만큼 애니메이션에 많이 등장하는 포켓몬이다. 하지만 이 게임에서는 어떤 타입으로 새롭게 선보일지는 아직 밝혀진 바가 없다



**키레이 하나**

아주 예쁜 꽃으로 머리를 장식하고 나뭇잎으로 치마를 만들어 입은 키레이 하나. 이름이 키레이 하나라면 이쁜 꽃?

# COMING SOON!!

## 액션

■닌텐도 ■미정 ■미정

### 젤다의 전설DD



화면은 전작의 것입니다.

DD판 「젤다의 전설」개발 진행이 알려짐과 동시에 64카세트 판 「젤다2」도 DD판과 동시 개발실험을 하고 있다고 전하고 있다. 절대 끊을 수 없는 젤다에 대한 관심으로 보건데 만약 「시간의 오카리나」또는 카세트판의 신작에 DD디스크를 넣는다면, 예를 들어 던전 맵이 싹 분위기를 바꾸어 버린다면 이건 정말 획기적이지 않을 수 없다. 기대도 100%.

■허드슨 ■99년 예정 ■미정

### 폭 봄버맨2



봄버맨의 새 동반자 '포뮤'의 등장으로 새로움을 더해주는 봄버맨 시리즈의 최신작. 다시 돌아온 봄버맨은 2인 동시 플레이가 가능하고, 폭탄에 속성이 가해진 '속성 봄'도 처음으로 등장한다. 물론 4인 대전 배틀도 가능하며 재미는 말 할 것도 없다.

■허드슨 ■5월 28일 ■미정

### 라스트 레지온UX



3D로봇 격투 게임이 곧 등장한다. 한마디로 끝내주는 거대 로봇들이 총출동하여 시공을 초월하는 뜨거운 결전을 벌이는 이 게임은 스토리상에도 많은 비밀이 숨겨져 있다. 아무리 들어도 눈으로 보아도 알 수 없다. 온 몸으로 부딪혀 그 뜨거운 열기를 몸소 체험하길 바란다.

## 슈팅

■미정 ■미정 ■미정

### 튜록2(가칭)



해외에서는 3D슈팅 게임으로서 4M확장 램 대응 소프트로 발매되어 많은 인기를 얻고 있는 이 소프트가 일본에서는 아직 이 소프트의 발매를 맡게 될 메이커사가 나오지 않아 발매가 계속 늦춰지고 있다. 이번 「2」에는 4인 대전모드가 추가됨과 동시에 확실히 파워 업된 면을 보일 것이다.

## 레이싱

■닌텐도 ■미정 ■미정

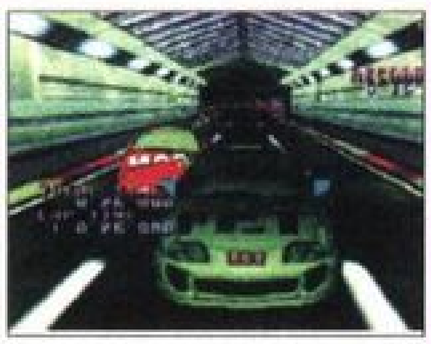
### F 제로-X DD(가칭)



한 레이스 하는 「F 제로-X」의 코스를 이젠 당신도 만들 수 있게 된다. 물론 머신 디자인과 성능도 원하는 대로 조작이 가능하다. 작품자체는 거의 완성되어 있는 상태이며, 64DD와 동시 개발의 최유력 후보로 꼽히고 있다.

■세타 ■99년 여름 예정 ■미정

### 레브 리미트



당초 발매는 1997년 3월이 예정이었지만 그 후로 2년이 지난 지금도 발매일은 확정되지 않은 상태이다. 늦어도 9월에는 레이스의 진가를 맛볼 수 있는 「레브 리미트」를 만날 수 있으리라 전해지고 있다. 또한 닌텐도의 새로운 하드의 대응 소프트가 되지 않을까 하는 이야기도 조심스레 나오고 있는 상태이다.

## S · RPG

■닌텐도 ■미정 ■미정

### 파이어 엠블렘 -트라키아 776-



전작을 질리도록 즐겼던 사람도 또 다시 그 매력에 빠져들 수밖에 없는 게임 「트라키아 776」. 트라키아 반도를 무대로 전혀 새로운 시나리오가 전개되는 이번작 역시 절대 실망시키지 않을 것이다. 개성이 풍부한 신 캐릭터들이 다양한 맵에서 펼치는 공략법, 절대 놓치지 말라.

## GBC 레이싱

■코나미 ■5월 13일 ■4,300엔

### It's a 월드랠리



본격적인 랠리를 가볍게 즐길 수 있는 레이싱 게임이 등장한다. 랠리다운 거친 노면의 기복과 주행시 차의 거동 등 세밀한 부분까지 하나하나 연출되어 있으며 이벤트를 이겨 상금을 타면 새로운 머신을 개발할 수도 있다.

## GBC 액션

■캡콤 ■6월 예정 ■3,980엔

### 스파이 VS 스파이



FC에서 발매되었던 「스파이 VS 스파이」가 GB컬러로 부활한다. 방에 숨겨진 5개의 아이템을 상대보다 먼저 찾아 탈출하는 것이 이 게임의 목적이다. 덫으로 상대를 쓰러뜨리기도 하고 서로 부딪혀 직접 공격도 한다. 통신케이블을 사용하면 스릴 만점의 대전을 즐길 수 있다.

## GBC 스포츠

■코나미 ■6월 24일 ■4,300엔

### 하이퍼 올림픽 시리즈 트랙&필드 GB



올림픽 육상종목을 즐길 수 있는 스포츠 게임이 등장한다. 기본적으로 버튼을 연타해 경기를 진행하는 것으로 누구나가 쉽게 즐길 수 있다는 점에 매력을 느낀다. 또 종목마다 특기생들이 있어 경쟁은 한층 더 불타오를 것이다.

■코나미 ■6월 24일 ■4,300엔

### 월드 사커 GB2

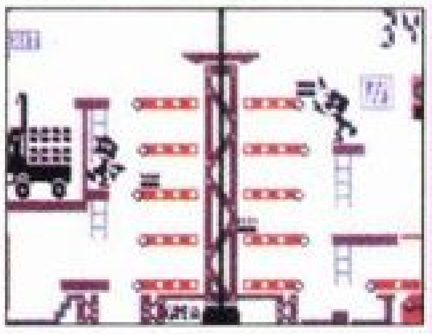


세계의 강호32팀과 시합을 여는 사커 게임 제2탄이 등장한다. 전 세계를 통틀어 512명의 선수가 등장하는 「월드 사커 GB2」는 각 선수의 능력 패러미터를 철저하게 설정해 선수들 나름대로의 개성이 잘 표현되어 있다.

## GBC ETC

■닌텐도 ■미정 ■3,500엔

### GB 갤러리3



시계와 게임이 하나가 되어 주목을 끌고 있는 게임&워치. 이 작품을 모은 「GB 갤러리」의 제 3탄. 이번에 수록되어 있는 것은 '에그', '그린 하우스', '터틀 브리지', '마리오 브라더즈', '동키콩 JR' 등 5가지다. 각 게임에는 옛날 모드와 현재의 모드 두 가지가 준비되어 있다.

# N64 CHEAT CODES FOR USER

**독자의 비법을 모집합니다.**

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

## 초공간 나이트 프로야구 킹2

### 크리에이터의 라이벌 사용가능

크리에이터 모드에서 사용하고픈 라이벌 선수의 이름을 그대로 입력해 보자. 그런 후 코우시엔 우승을 목표로 하는 시합을 진행하다보면 느닷없이 선수가 완성된다.



게임 중에 등장, 상대학교의 선수가 '라이벌 선수'


이름 입력시 확실한 스페이스도 함께 입력



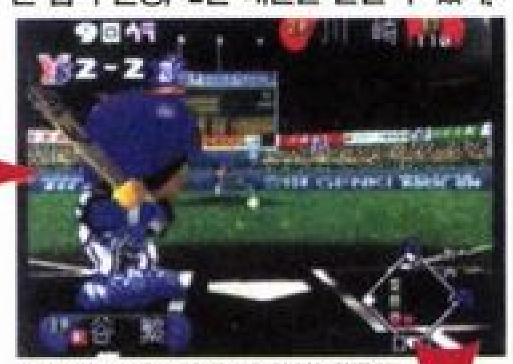
형상 '신 선수 탄생' 시 좋아하는 타입과 포지션을 선택


드디어 라이벌 선수가 완성!

### 시나리오 모드에서 2인 대전

1인 플레이 전용 시나리오 모드에서 대전 가능한 기술로 시나리오 모드의 시나리오 선택 화면에서 「L+Z+START」를 동시에 눌러보자. 데드볼을 맞은 소리가 나면 입력 완성. 2인 대전을 즐길 수 있다.


시나리오 선택화면에서 커맨드 「L+Z+START동시 누름」을 입력하자


화면 오른쪽 위에 있는 선수명의 왼쪽이 「COM」되지 않고 「2P」가 된다


2인 대전도 괜찮고 협력해서 시나리오를 클리어해도 괜찮다


자기 팀을 바꿀 때는 반드시 커맨드를 입력해야 한다

## 젤다의 전설-시간의 오카리나-

### 훅 샷으로 하늘 여행을!!

롱 훅을 세트한 상태에서 에보나에 타서 게루드 계곡에 있는 과녁의 적 앞으로 가자. 그리고 롱 훅을 세트한 버튼을 눌러 적에게 훅을 발사하고 A로 에보나에서 내린다. 그러면 링크가 하늘을 이동할 수 있다.


롱 훅으로 적을 맞혔다면 A로 에보나에서 내린다


공중으로 몸이 떠오른 상태에서 천천히 이동


링크 좀 더 힘을…


드디어 링크가 하늘 속을 누빈다?!

### 에보나를 원격 조작!!


먼저 가논에게 검을 내리치면 녹색 아이콘이 공중상태에서 세이브


그 파일에서 다시 시작하면 녹색아이콘이 공중에 그대로


에보나를 조작할 수 있다. 헤머를 연타하면서 에보나를 움직인다


오카리나를 세트시킨 버튼을 누르고 B로 해제하면…

## GBC 비트 매니아 GB

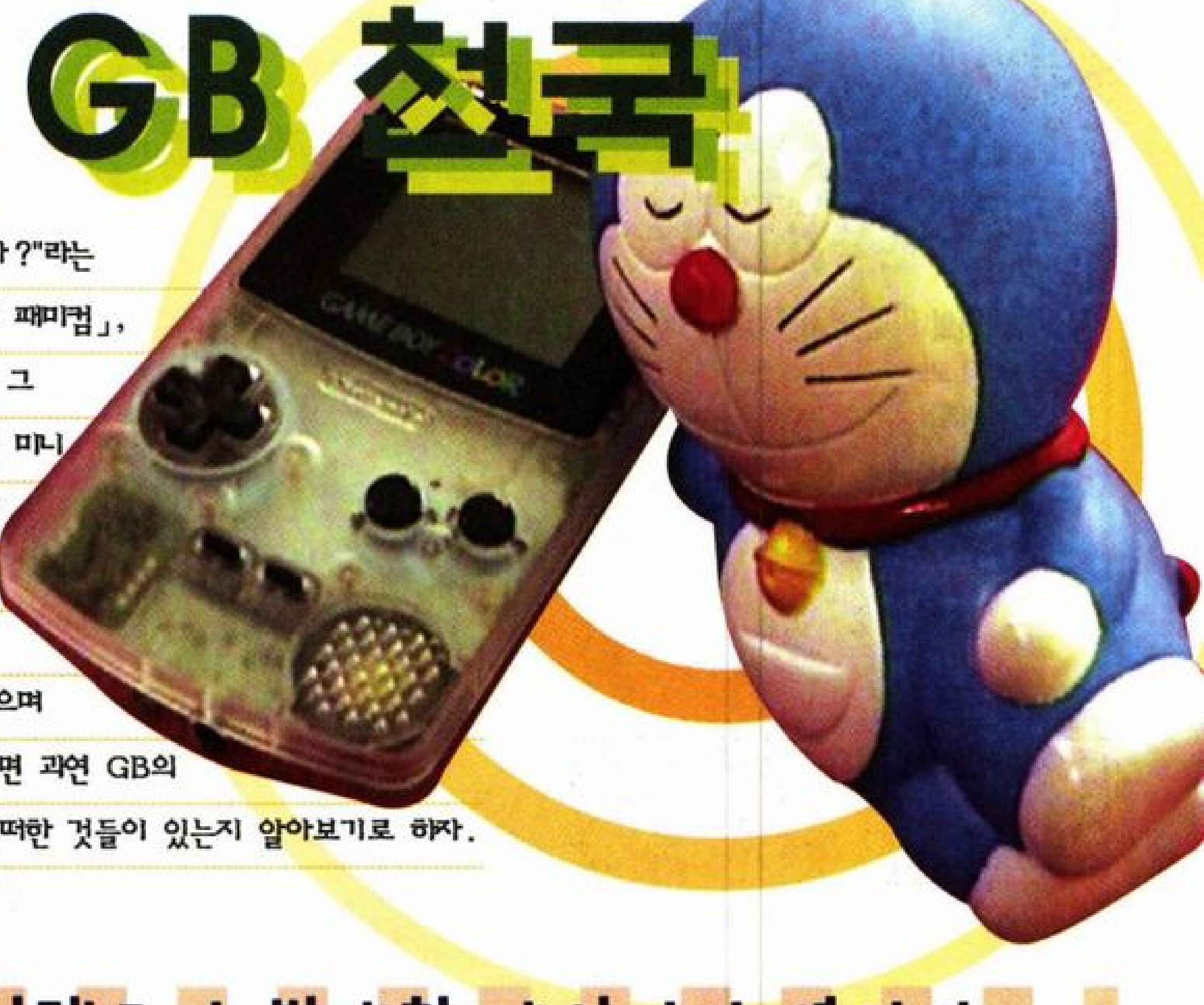
### 같은 곡을 연주할 수 있는 패스워드 공개

| 패스워드 | 추가 장르 |
|---|---|
| REMIX | bigbeat mix |
| GENERATION | euro beat |
| VISUAL | bigbeat mix, euro beat |
| FEVER | disco |
| SENSE | disco, bigbeat mix |
| WORLD | disco, euro beat |
| ALLEGRO | disco, bigbeat mix, euro beat |
| MOTHER | disco, e.n.k |
| PASSION | disco, e.n.k, bigbeat mix |
| NOISY | disco, e.n.k, euro beat |
| ALTERNA | disco, e.n.k, bigbeat mix, euro beat |
| RELAXATION | disco, e.n.k, classic3 |
| SILENT | disco, e.n.k, classic3, bigbeat mix |
| MOONLIGHT | disco, e.n.k, classic3, euro beat |
| KOBEBEEF | disco, e.n.k, classic3, bigbeat mix, euro beat |

기획 특집

GB를 따라 잡겠다구?!

# 호기심 GB 천국



"현재 세계에서 가장 많이 팔린 게임기는 무엇인가?"라는 질문에 대부분의 게이머들은 「패미컴」이나 「슈퍼 패미컴」, 「플레이 스테이션」이라고 대답할 것이다. 하지만 그 답은 바로 비디오 게임기가 아닌 휴대용 게임기인 미니 컴보이(GB)다(판매증가세는 PS가 가장 압도적이지만). 발매된지 올해 4월로 10년을 맞이하는 GB, 쇠퇴의 기미는 전혀 없는 가운데 10년 가까이를 버틴 패밀리보다도 더욱더 장수하고 있으며 닌텐도에게 많은 돈을 벌어다준 효자이다. 그렇다면 과연 GB의 매력은 무엇이며, 이것으로 발매된 주변기기는 어떠한 것들이 있는지 알아보기로 하자.

## GB의 역사는 닌텐도가 발매한 게임기의 역사와 거의 흡사하다 (소프트 편)

닌텐도가 발매한 게임기 중 성공한 것은 유저들에게 있어 '내가 꼭 플레이 해 보고 싶은 소프트가 있다.'라는 공통점이 있다. 사실 이것이야말로 게임기의 판매요소 중 궁극에 해당하는 것이며 이것을 만족시키는 게임기는 항상 시대의 중심에 서있었다. 여기서는 그러한 요인 중 소프트쪽을 확인해 보기로 한다.



당시 발매 중이었던 MD의 힘을 꺾어버리고 결국 재기불능의 상태로 만들어버린 슈퍼패미컴. 지금 보아도 이것의 2D 그래픽능력(특히 스퀘어 게임)은 훌륭하다



말할 필요가 있겠는가? 닌텐도를 돈방석에 올려놓은 패미컴이다



하지만 '하고 싶은 소프트가 별로…'라는 이유로 현재 일본시장에서 부진을 면치 못하고 있는 N64

그 외 버철보이와 패미컴 디스크시스템이 있지만 발매 뒤 곧바로 쓰러졌기 때문에 언급하지 않겠다

### 역시 마리오!

닌텐도가 발매한 게임기의 활성화를 위해 어김없이 등장하는 것은 바로 「마리오」이다. 언제나 우량의 게임만을 발매하는 닌텐도이기 때문에 게임의 질에는 믿음이 갈 뿐만 아니라 이것의 발매로 하드웨어도 많이 팔리게 되었다.

### 인기 캐릭터게임의 다량발매

SFC 등으로도 발매된 적이 있는 「유유백서」나 「세라문」 등의 캐릭터게임은 비디오 게임기인 SFC 등보다 GB에서의 발매수가 월등하게 많았다. 캐릭터게임을 플레이하기 위해 원작의 팬이 GB를 구입할 필요성이 큰 것은 당연지사. 이것은 현재에도 계속 이어지고 있다.

### 지속적인 게임 라인업

최초의 「테트리스」에서 「제2차 로봇대전G」, 「킬러 인스팅트」, 「동키콩 랜드」, 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」, 「포켓몬스터」와 같이 지속적인 히트게임의 라인업으로 SFC와 PS에 못지 않은 인기를 유지하고 있다. 여러 장르의 게임이 충실히






최근 인기몰이를 하고 있는 「카드캡터 사쿠라」의 GB컬러판. 팩에 시계를 내장하여 사쿠라와 하루를 같이 보낸다는 게임요소로 인해 「카드캡터 사쿠라」의 팬이라면 거품을 물고서라도 GB컬러를 살 것이다




여러 기종을 돌고 돌아 드디어 GB컬러에도 등장한 「도키메키 메모리얼」. 컬러게임의 라인업이 GB의 강점이다

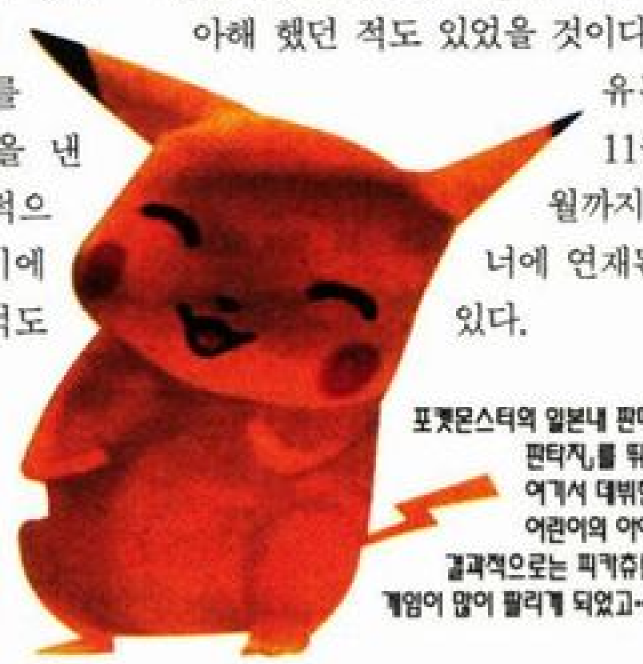
나오는 만큼 하드의 판매도 순조로이 계속해서 이어지는데 과연 이것의 끝은 어디일까?

## 고정시리즈물의 탄생

GB만의 시리즈게임으로는 아틀라스의 「진여신전생 외전인 라스트 바이블 시리즈」(이것의 3탄이 SFC로 나왔다), 반프레스토의 「ONI시리즈」, 토미의 「유유백서 시리즈」 등이 있다(참고로 「유유백서」의 SFC판 발매원은 남코이다). 이중 「ONI」의 경우는 GB에만 5탄까지 나온 소프트로서 상당한 인기를 얻었으며 이것의 여세를 몰아 SFC 등의 비디오게임기로 속편을 낸 적도 있다. 하지만 이것의 효력이 지속적으로 작용한 것은 아니며 한동안 침체기에 빠져 사람들의 머리 속에서 잊혀진 적도 있었다.

## GB의 부흥, 포켓몬스터

현재 일본의 메이저 게임지인 패미통에서 집계하는 게임판매순위에서 2년 이상 판매수량 10위안에 들었던 게임이 「포켓몬스터 시리즈」라는 것은 게이머라면 다 알 것이다. 웬만한 게임의 수명은 채 반년을 넘기지 못하며, PS의 「바이오 해저드1」과 같이 정말로 '입에서 입으로 퍼지는' 게임이 아닐 경우 이러한 법칙은 정확히 적용된다. 포켓몬스터는 앞에서 말한 바와 같이 '입에서 입으로 퍼지는' 게임이 되었으며 이것이 붐을 일으키자 침체되어 있던 GB시장이 다시 되살아났다(결국 GB라이트와 GB컬러의 발매와 함께 GB의 킬러 소프트로서 부상하게 된다). 그것이 2년 이상 순위에 들었고 판매수도 600만개를 넘어선 것(「파이널 판타지」를 능가하는 양이다)에 대해 게이머들은 의아해 했던 적도 있었을 것이다. 참고로 그 이유는 본지 98년 11월에서 99년 1월까지 애니메 클럽코너에 연재된 글에서 알 수 있다.



포켓몬스터의 일본내 판매량은 「파이널 판타지」를 뛰어넘는다. 그리고 여기서 데뷔한 피카츄는 일약 어린이의 아이돌로 부상했다. 결과적으로는 피카츄를 이용한 캐릭터상품과 게임이 많이 팔리게 되었고…

# GB의 역사는 닌텐도가 발매한 게임기의 역사와 거의 흡사하다 (하드웨어 편)

사실 좋은 게임기를 만들어 자신이 원하는 가격에 내고 싶은 마음은 모든 개발자들의 소망이자 꿈이다. 하지만 이러한 생각은 '가격대 성능비'와 '게이머들을 위한' 것에 반대되는 것이기 때문에 항상 대립할 수밖에 없는데…. 1991년에 세가가 발매한 휴대용 게임기인 「게임기어」(이하 GG)는 전자의 의견이 강세를 얻어 좋았지만, 가격이(GB보다)비싸고 게이머들의 심정을 무시하는 제품이 되었던 것이다. 현재는 GG라는 휴대용 게임기가 있었는지 조차 모르는 게이머가 나올 정도로 비참해져 버렸지만…. 여기서는 GB가 다른 휴대용 게임기를 물리치고 계속 최고를 달릴 수 있었던 이유 중 하드웨어와 제작사적인 부분에 대해 알아보기로 하자.

## 탁월한 가격대 성능비와 쾌적한 플레이 환경을 우선시

GB 개발당시(89년 이전이다)에 닌텐도 내부에서 '표시색의 컬러화'와 '백라이트의 채용'이라는 것에 대해 '비싸지만 좋은 물건으로'라는 파와 '그런 기능은 빼고 저가로'라는 파로 나뉘어져 열띤 논쟁을 벌였다고 한다. 이것이 결과적으로는 후자에 기울어져 '흑백이지만 오래가는' 형태로 제작, 발매가 된 것이다. 개발자는 이것의 결정배경에 대해 "플레이가 끝나기 전에 전지가 떨어지는 일은 없어야죠"라고 얘기하고 있다. 하지만 이것은 몸으로 가장 크게 느껴지는 부분이며 GG의 전지수명이 10시간이었던 것에 비추어보면 장점으로 작용하여 유저들의 유지비를 많이 줄여준 셈이 된 것이다. GG를 물리친 커다란 이유중 하나.

## 만들기 쉬운 게임제작

패미컴, PS, 그리고 PS의 컨셉을 본딴 드림캐스트가 게임개발자에게 가장 크게 어필한 것은 바로 '게임 만들기가 쉽다'라는 것이었다. GB에도 이것이 그대로 적용되어 있으며 현재 발매되어 있는 게임의 숫자는 대략 1800개가 된다. PS의 게임 타이틀 발매숫자와 비슷하다고 생각되겠지만 GB의 게임들은 대다수가 양질이라는 점을 고려할 때(그래픽이나 음악 등으로 때울 수가 없다), 가장 우수한 게임기가 되는 요소 중 하나를 갖추었다고 볼 수가 있다.

## 동급최저의 부피

옛말에 '작은 고추가 맵다'라는 속담이 있다. 이것이 휴대용 게임기에 있어서는 필수적인 요소가 되는데 GB에서는 구형의 크기도 작기는 했지만 GB포켓 이후의 모델에서는 정말로 주머니에 쏙 들어가는 사이즈가 되었다. 참고로 구형 GB와 GB포켓의 크기 차이는 엄청나다. 당시 쓰러지기 직전에 몰려있던 게임기어의 경우 부피가 GB포켓의 3배정도 되었으므로…



이것이야말로 「휴대용 게임기」의 이름에 걸맞는 크기. 이쯤은 되어야 갖고 다니기가 쉽다

# 원더스완과 네오지오 포켓 컬러의 발매. 이제 GB컬러의 운명은?

최근 흑백이지만 뛰어난 사양과 서드파티를 자랑하는 반다이의「원더스완」, 컬러이며 드림캐스트와 연동이 되고 원더스완과 마찬가지로 메이저급 제작사를 서드파티로 끌어들이는데 성공한 네오지오 포켓 컬러버전이 발매되었다. 이 두 개의 게임기가 가진 특징은 전부 이전에 GB가 게임기어(이후 GG라 호칭)를 물리친 요소를 전부 가지고 있다는 것. 이것으로 다양한 소프트의 라인업, 쾌적한 사용과 휴대 등의 요소를 가지고 등장한 원더스완과 네오지오 포켓의 공세에 GB의 방어력은 얼마정도가 될 것인지… 이제 모든 것은 GB의 아버지인 닌텐도에게 달려있다.



아직도 포켓몬스터는 건재하다. 현재「금・은」버전의 발매가 남아있는데…



GB의 백업유니트인 GB XChanger. 불법이지만 GB하-드웨어시장의 활력소가 될 가능성은 충분히 있다

## 닌텐도가 발매한 GB관련 주변기기

### 휴대용 배터리(DMG-03)



GB에만 사용이 가능한 주변기기. 어댑터로서도 쓸 수가 있다. 가격은 3,800엔

### 어댑터(MGB-005(JPN))



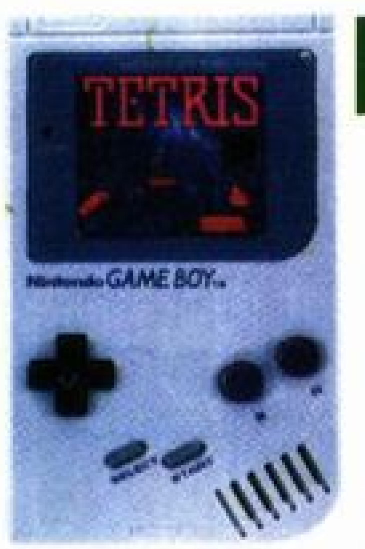
건물의 전기를 이용하여 GB를 즐기려 할 때에 사용하는 기기. 닌텐도의 제품 소개에서는 "반드시 닌텐도 제품을 사용해주십시오"라고 쓰여 있지만 국내에서 그런 것을 주문해서 사는 사람은 거의 없을 것이다. 가까운 게임점을 찾아보자. 가격은 1,500엔이지만 이것보다 더 싼 값의 국산이 나와있으므로 그쪽을 찾아보는게 편하고 돈도 절약될 것이다. 주변기기가 정품이 아니라고 망가지는 기계는 보지 못했으니까…

# GB와 주변기기를 한 곳에!

여기서는 지금까지 나왔던 4개의 모델과 그것의 주변기기에 대해 집어보도록 하겠다. 현재 국내에 정식으로 나오지 않은 것들도 꽤 있기 때문에 직접 주문시 이것을 참조하자. 제품의 이름은 여기서만 특별히 일본식 이름으로 표기한다. 참고로 제품의 사이즈는 GB〉GB라이트〉GB컬러〉GB포켓의 순서로 되어 있다.

## 역대 GB모델편

### GAME BOY (미니 겜보이)



■발매일: 89년 4월 21일
■발매가: 8,000엔

**■설명:** 전지 4개를 넣게 되며 알카라인 전지를 사용시 전지의 지속시간이 4개 모델중 가장 길다. 색상은 흑백계열로 4색까지 출력되며 화면 비례는 일반 TV의 4:3사이즈가 아니라는 점. 국내에서 중고품으로 가장 구하기 쉬운 모델이기도 하다.

### GAME BOY POCKET(미니 겜보이포켓)



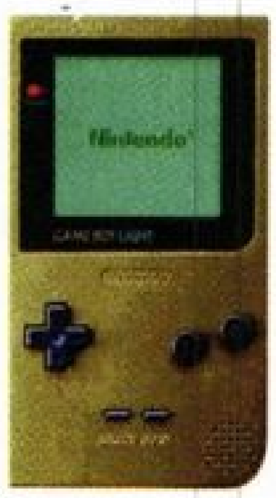
■발매일: 통상판: 96년 7월 21일, 금/은 버전: 97년 10월 19일, 핑크색 버전: 97년 7월 11일
■발매가: 통상판/핑크색 버전: 3,800엔, 금/은 버전: 7,800엔

**■설명:** 국내에 정식 수입된 GB의 마지막 버전. 제품 케이스는 SFC팩의 케이스정도이며 종전 GB의 반가격, 15년전에 발매되었던 게임워치(당시 5,000엔 대였다)보다도 저렴한 가격, 게다가 사이즈는 역대 GB중 최소라는 기쁨 두배의 요소를 가지고 돌아왔다. 넣는 전지의 숫자가 AAA형(속칭 삐삐건전지) 2개로 줄어든 것도 유지비 절감 차원에서는 개선점이라 할 수 있다. 금/은 버전의 경우 국내에서 중고로 구할 확률이 적으므로 발견 즉시 낚아채도록. 크기가 이 정도는 되어야 휴대용 게임기라 말할 수 있을 것이다.



비디오 게임기 중 꽤 크다고 생각되는 네오지오시디와 GB포켓을 같이 놓은 사진. 크기의 차이를 짐작할 수 있을 것이다

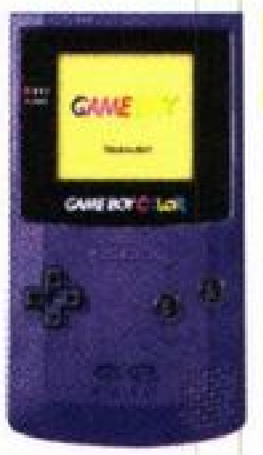
### GAME BOY LIGHT (미니 겜보이 라이트)



■발매일: 98년 4월 14일
■발매가: 6,800엔

**■설명:** GB포켓보다 전지의 수명이 늘어났으며 백 라이트 기능탑재로 어두운 곳에서도 게임을 즐길 수 있게 되었다. 단, 백 라이트 기능 사용시 전지를 많이 먹게 되므로 참고하자. 국내에서는 별로 구경해보지 못한 모델이다.

### GAME BOY COLOR (미니 겜보이 컬러)



■발매일: 98년 10월 21일
■발매가: 8,900엔

**■설명:** 액정은 현재 노트북 등의 휴대용 기기에서 쓰이는 반사형 TFT액정을 채용하였다. 표시색상은 32000색 중 56색을 동시발색 할 수 있으며 슈퍼 게임보이에서 대응되던 팩의 경우 슈퍼게임보이의 게임화면이 나오도록 하였다. 물론 GB컬러 대응 소프트를 사용하면 더욱더 화려한 그래픽을 즐길 수가 있다. 적외선 통신기능을 장착하고 있는 것도 특징

### 변환 커넥터(MGB-004)



GB에만 사용이 가능한 기기로 GB에서 포켓프린터나 GB포켓이후의 모델에 대전 케이블을 사용하여 연결할 생각이 있다면 반드시 구입해야 한다. 가격은 800엔.

### 변환 커넥터(MGB-004)



사실 이건 넣을 필요가 없는 것이다. 가격은 1,000엔. 그냥 이것보다 더 좋은 이어폰을 구하던가 하자.

### 포켓 카메라(MGB-006)



찍는 데에 사용되는 도구. 이것을 포켓프린터에 대전케이블로 연결시켜 찍은 사진을 프린트할 수도 있다. 가격은 5,800엔.

### 포켓 프린터(MGB-007)



포켓 카메라와 병행하여 포켓 카메라에 있는 것을 인쇄하는데 사용하는 도구. 가격은 5,800엔

### 클리닝 키트(DMG-08)



GB모델의 접속 단자부와 팩의 단자를 청소하기 위한 도구. 역시 필요 없는 물건. 그냥 솜에 알콜을 묻혀 박박 닦아내는 민간요법(?)을 추천한다. 가격은 800엔

### 배터리팩(MGB-003(JPN)), 충전기(MGB-003(JPN))



GB포켓이후의 하드에 사용이 가능한 것. 가격은 3,500엔, 배터리팩만의 가격은 1,900엔이다.

### 4인용 멀티탭(DMG-07)



GB포켓이후의 모델에는 사용이 불가능한 기기. 가격은 3,000엔이다.

### 슈퍼 게임보이2




종래의 슈퍼 게임보이에서 대전케이블과 전원램프의 기능을 추가하여 발매된 액세서리. 포켓카메라에 대응된다는 것이 가장 큰 장점이다. 가격은 5,800엔. 슈퍼패미컴을 이용하기 때문에 당연히 전지는 먹지 않는다. 정식수입이 되지 못한 것이 옥의 티라고나 할까.

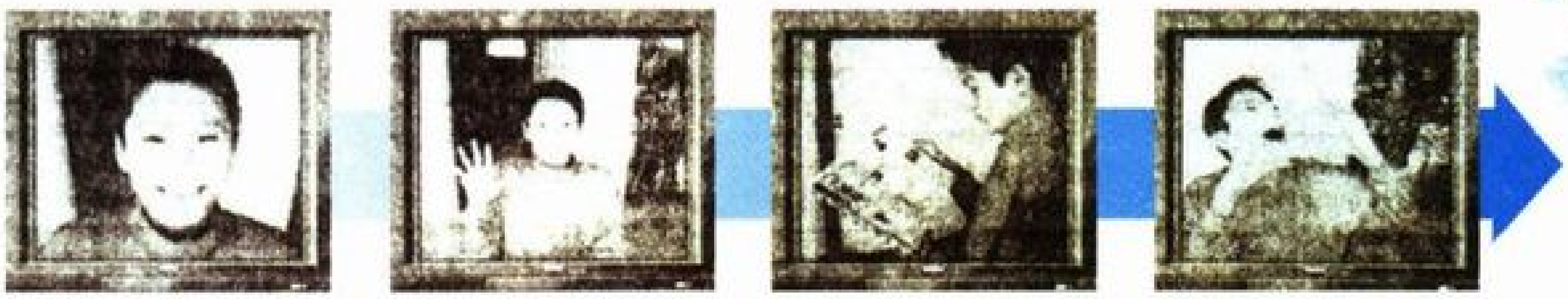


## 독자의 방

포켓카메라를 이용해 개성이 톡톡 튀는 연출을 해 주신 정한영님께 감사의 말을 전합니다.

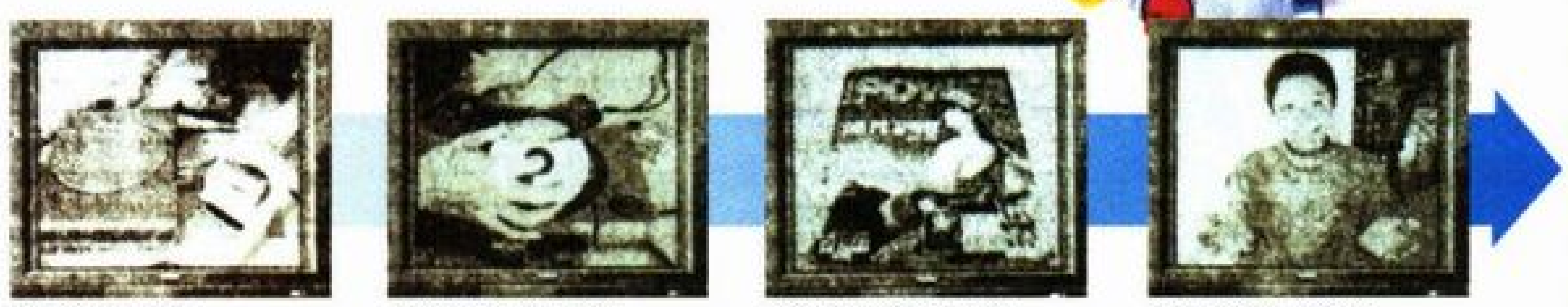
# -제 2의 게임 건국-





안녕하십니까? / 저는 게임경력 5년의 게임에 관심이 많은 학생입니다. / 책을 보며, 열심히 공부를 하면서 / 게임 제 2의 건국을 위해 열심히 노력해 왔습니다.



"액플을 쓰지 말자" / "복사 CD를 사지 말자" / "게임책을 신중히 고르자" / 아주 기본적인 것들이죠.




겜·보·처 / 기본이 바로 선 게임나라를 만드는 것이 아닐까요? / 제 2의 게임건국이 / 전 이렇게 생각합니다.

정한영/ 서울시 강남구 일원동 목련 타운 102동 1101호

# 두근두근 구구리얼

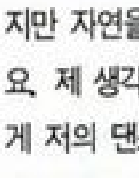



마치 봄비가 여름 장마비 같이 줄기차게 내리더니 이젠 봄을 훌쩍 넘어 한여름 무더위가 시작되는 나날이 이어지고 있습니다. 새희망을 불어넣을 힘을 키우지 못한 채 무더운 더위에 구구리는 몸이 삭아갑니다. 이거 한 그릇 음식(?)이라도 먹어야 하나? 이번 달 구구리얼을 보고 절대 화내지 마십시오. 너그러운 마음으로 꿈을 꾸며 나래를 펼치는 한 사나이를 따뜻한 시선으로 지켜봐 주십시오. 일명 '사나이 울프' 비지땀을 흘리며 뭔가를 갈더니 드디어 독자들을 향해 칼을 뽑았습니다.

**고승경/ 인천시 계양구 계산3동 은행마을 태산APT 418동 102호**

안녕하세요? 구구리 누나!

누나의 체험담을 듣고 싶어 사연 보냅니다. 저희 학교에서 이번에 수학여행을 다녀왔습니다. 설악산에 가서 자연을 실컷 느끼고 왔습니다. 스트레스가 확 풀리더군요. 자연은 아름다웠습니다. 산과 바다가 한데 어우러져 아름다움을 연출하고 있었습니다. 게임으로 이런 기분 느낄 수 있을까요? PS2의 엄청난 그래픽으로 움직일 수 있던 것 같은데…. 하지만 자연을 몸소 체험해야 진정하게 느낄 수 있을 것 같아요. 제 생각에는…. 장기자랑 같은 것도 했거든요? 친구들에게 저의 댄스실력을 보여 주고 싶었지만 같이 출 사람이 없어 관뒀습니다. 혼자 하면 아무래도 창피해요. 누나도 옛적에 수학여행 가보셨죠? 누나라면 뭔가 엄청난 해프닝이 있었을 것 같은데…. 파워 독자 친구들과 함께 듣고 싶네요.



**원경군 요즘 날씨가 너무 너무 좋죠. 이런 날씨에 정말이지 사무실에 앉아 있다는 것 그 자체만으로 왕짜증이 나는데 어쩌면 좋죠? 나도 자연을 느끼고 싶다!! (늦바람이 겁나는 법인디!). 원경군의 편지 덕에 잠시나마 추억에 잠겨봅니다. 누나도 이 맘때면 새록새록 모락모락 피어나는 추억이 있죠. 누나의 체험담을 듣고 싶다는 소리에 용기를 내어 이야기를 시작하겠습니다. 때는 지금으로부터 약 5년전 대학 초년생일 당시 학과에서 일주일간의 멋진 전국일주를 구상했죠. 첫 번째 코스는 지도에서만 가끔 보았던 울릉도! 건강한 신체 하나만 믿고 가볍고 설레는 마음으로 40명의 대인구가 포항으로 이동을 했죠. 어마어마한 규모의 큰배 제일 아래칸 넓은 방에 우린 사이사이 끼여 대자로 누워 의지와 상관없이 출렁이는 파도에 몸을 실었습니다. 장장 열 몇 시간을 그 상태로 갔습니다. 파도가 노하셨는지 엄청나더군요. 정말 누워 있는 등 밑 빼고는 오물(상상에 맡김)들이 이리저리 흘러 다니고 정말 가는 날부터 지옥행이었습니다. 울릉도에서는 1박 2일을 예상으로 먼저 민박집을 찾아 우린 여장을 풀고 동네에 하나뿐인 노래방과 나이트를 가득 메운 채 광란의 밤을 보냈습니다. 화창한 봄날씨에 성인봉을 향해 새벽 등반을 하고 한 마리 100원도 채 되지 않는 물오징어로 되지도 않는 온갖 요리를 해먹으면서 오후 4시경 가방에는 특산품 호박엿과 오징어를 쑤셔 넣고 선착장으로 갔습니다. 근데 우째 이런 일이~. 파도가 너무 심해 오늘은 배가 뜰 수 없다더군요. 이게 웬 날벼락입니까. 억수같은 비는 쏟아지고 우린 다시 민박집을 예약해 하루를 더 머물렀죠. 그럴 수도 있지 뭐(속으로는 무지 기뻤음-이유는 아직도 모름). 다음날 비는 그쳤지만 여전히 배는…. 시간낭비를 않기 위해 계획에도 없던 관광지란 관광지는 다 돌고 사진은 또 왜그리 많이 찍었는지. 그렇게 하루 이틀! 원경군 며칠이나 머물는지 아세요? 거의 10일을 꼬박 울릉도에 갇혀 있었답니다. 울릉도에 얼마나 많은 관광객의 발이 묶여 있었는지 나중에는 관광객끼리 인사를 할 정도였다니깐요. 동네에 술이라는 술은 한 방울도 남기지 않고 싹쓸이하고 방을 노래방, 나이트화 시킨답시고 떠들고 날리 부루스를 치다 주민신고로 경찰서에도 가고 하여튼 화려한 나날을 보냈습니다. 더 이상 견디다 못해 50%의 목숨을 걸고 배에 올랐습니다. 그것도 자다 말고 새벽 3시경 배가 들어왔다는 소리에 마치 피난민처럼 떼거지로 몰려 보따리 보따리 챙겨 배에 몸을 실었죠. 몰골은 한마디로 거지가 따로 없었습니다. 장장 28시간 항해 끝에 우린 육지를 발견! 밝은 햇살을 맞았습니다. 서로 부둥켜안고 울만큼 감격했죠. 나머지 여행은 무산되고 모든 학생들에게 우린 영웅 아닌 영웅 취급을 받았죠. 현상한 사진은 무려 400장에 이르렀고 사진 값 감당타 못해 몇 날 며칠을 물만 먹고살아야 했습니다. 하지만 지금도 이맘때가 되면 동남쪽을 향해 소리를 치는 이유는 뭘까요? 여행을 계획하고 계시는 분들 5월에는 절대 울릉도 여행을 삼갑시다. 분명 일 납니다. 이상 여행의 계절을 맞이하여 구구리의 특별 체험기 코너였습니다- 원경군 다시는 누나의 체험기 듣고 싶다는 소리는 않겠죠. 하지만 울릉도 놀러갈 일 있으면 연락하세요. 골목골목까지 안내해 드릴 테니.**

**김성균/ 서울 송파구 풍납1동 495-4**

전 처음으로 엽서 보내는 꿈꾸는 백수 김성균입니다. 제가 이렇게 엽서 보내는 이유는요, 파·백(파워보는 백수)과 힘들어하는 청소년에게 좋은 글을 읽어서 힘내라는 이유에서 몇 자 적어봅니다.

*'살아 있기만 한다면 언젠가는 반드시 살아 있길 잘했다고 느낄 날이 올 거야. 그게 아주 먼 훗날일지라도. 그 때까지 살아있자.'*

에반게리온 6편에서 죽을 뻔한 레이를 구출한 신지가 한 말이죠. 이 말처럼 우리 모두 반드시 살아있길 잘했다고 느낄 날까지 열심히 노력합시다. 전 꿈이 현실보다 강하다고 믿죠. 현실의 문을 닫아야 미래의 문을 열 수 있죠. 지금 힘이 들더라도 꿈을 꾸며 열심히 살아갑시다. 꿈꾸는 모든 분들 FIGHTING!



**성균군의 세련된 문구에 구구리 '엄매 기죽어!!' 성균군을 기쁜 마음으로 맞이합니다. 많은 독자분들이 성균군의 글을 읽고 동감을 했으면 합니다. 저 역시 삶에 의미를 부여하며 살겠습니다. 성균군! 이상하게도 대부분의 사람들은 어느 정도 경지에 다다르면 스스로 그것을 무의미하다고 자신을 학대하는 경우가 많습니다. 또한 한없이 꿈을 펼칠 수 있음에도 불구하고 사치라고 느끼며, 꿈꾸는 것조차 잊은 채 살아가고 있는 사람이 많은 것 같습니다. 성균군의 말대로 꿈은 현실보다 강합니다. 그건 절대적이죠. 게다가 삶이 무의미하다고 느껴질 때 그 뒷면에는 진정한 삶의 의미가 여러분을 기다리고 있습니다. 아름다운 5월을 맞이하여 우리 모두 파이팅을 한번 외치고 다시 출발합시다.**

**구구리의 한마디! 꿈은 이루어 지는 게 아니라 노력으로 이루어 가는 것이다.**

**성은/ 부산광역시 해운대구 중2동 주공APT 33동 402호**

이제부터 꾸준히 사연을 보내게 될 파워 열혈독자 성은 인사드립니다. 저의 이름 때문에 고생한 사연을 소개하겠습니다. 따뜻한 봄날 저는 중학교를 입학하고 부푼 마음으로 새 친구들과 선생님을 만나게 되었습니다. 그런데 갑자기 선생님께서 출석부를 보시곤 '성은'이 누구냐고 하셨습니다. 자리에서 일어나자 선생님께서는 갑자기 '성은이 망극하옵니다.' 우리 반은 웃음바다가 되었습니다. 그 때부터 저는 이름 때문에 고생이 시작되었습니다. 그런데 어느 날 TV에서 어느 가수가 '성은 김이요 이름은 DS'라는 노래를 불렀습니다.

그 다음날 저는 별명이 또 생겼습니다. '성은 김이요 이름은 DS~'. 구구리 누님, 이름 때문에 놀림 당한 적 있습니까? 학교 다니기 싫습니다. 으흐흑… 그럼 안녕히.



**연약한 남자를 보면 참을 수가 없는 저이기에 은군의 사연을 강탈했습니다. 일단 제가 드리고 싶은 말씀은 이겁니다. Be Strong, Don't Cry. 그 정도 가지고 학교 못 다닌다면 학교 다닐 놈 아무도 없습니다. 도움이 되라는 의미에서 제 학창시절의 경우를 말씀드리지요. 제 이름은 아시다시피(혹시 모르십니까? 신설코너 論! 極&極을 보시면 압니다) '김성회' 이고 한자로는 '金聖會(성스러울 성, 모일 회)' 라고 씁니다. 그런데 중학교 때 별명이 group sex였지요. 聖會를 性會라고 자의 해석한 psycho 사회과목 담당선생님 때문이었죠. 그런 별명을 가지고 중학과정을 마친 저보다는 성은님의 상황이 약 이천배 정도는 나아 보이는데요, 아닙니까? group sex보다 '성은이 망극하옵니다' 나 '성은 김이요 이름은 DS' 가 더 심각하지는 아닐 겁니다. 성은군 꿋꿋하게 우리 다시 시작해 봅시다.** 구구리: 사나이 울프! 너 좀 하는데.

**강태욱/ 경상남도 마산시 합포구 월영동 218-1 경남APT 2동 805호**

요즈음 도는 소문에 기분이 좋지 않으실 것 같군요. 허XX에 의해 제거된 연막(?)으로 감정이 악화된 것은 아니겠죠! 비리는 언젠가는 밝혀지는 법! 하지만 파워의 히로인이 된 것은 그런 것이 아니라 구구리님의 따뜻하고 멋진 답변 아니겠습니까? 그리고 머리 스타일이 더욱 더 예뻐졌어요. 근데 고딩 생활 싫지만은 않군요. 새내기 시절부터 입시니 내신이니 이리 뛰고 저리 뛰고…. 수업 듣다 떠들어 지적 당하면 '너 감점!' , 깜빡 잊고 준비물 안 갖고 와도 '너 감점!'. 완전 로봇 같습니다. 그리고 또 명문 '마고' 라고 춥다고 손을 주머니에 넣으면 '너 일 학년이 어디서!' 하며 선배한테 한 대 맞습니다. 오래되다보니 건물도 낡았고 운동장 사용은 꿈도 못 꿉니다. 지금 유일한 낙은 망가 동아리가 있다는 것입니다 Sketch라고 이름은 좀 시시하지만 학교에서 활동하는 게 어딥니까? 호호호 이렇게 적고 보니 그렇게 힘든 것만은 아니네요…. 앗! 3주 후 시험!!! 몸 건강하시구요. 안녕~



**전 독자들의 심리를 파악 연마하기 위해 구구리님 밑에서 오늘도 열심히 칼을 갈고 있습니다. 어느 정도의 경지에 올랐는지 테스트를 받고 싶어 감히 태욱군의 글을 훔쳐보고 구구리님 몰래 일을 저지릅니다. 그럼 시작해 볼까요. 태욱군의 글에는 엄청난 모순이 있더군요. '근데 고딩 생활 싫지만은 않군요' 라는 문장 다음에 나오는 고딩 생활이 매우 힘들다는 내용. 그리고 뒤에 '이렇게 적고 보니 그렇게 힘든 것만은 아니네요' …. 뭐가 잘못 됐는지 아시겠죠? 듣기로는 대입에서 논술의 비중이 점점 늘어가는 추세라던데 수련이 요구됩니다 그려. 그건 그렇고 저는 '마고' 절대 모릅니다. '야구 명문 마산고' 라고 하면 대번에 알지만 '마고' 는 정말이지 못 들어봤다네~(혹시 마산고의 줄임말이 마고?) 명문학교에선 주머니에 손 넣으면 선배가 한 대 때린다는 사실을 저는 처음 알았습니다. 초명문학교에서 주머니에 손 넣었다가는 정수리에 정 박히겠군요. 그리고 마지막에 '앗! 3주 후 시험!!' 이라고 하고 편지를 끝내는 이유는 뭐죠? '앗! 3분 후 시험!!' 이라면 '아~ 공부를 해야 하니까 이제 편지를 끝내겠다는 소리구나' 라고 이해하겠지만 '앗! 3주 후 시험!!!' 이라니…. 앗! 저도 3년 후 시험!! 몸 건강하시구요, 태욱군 안녕~**

구구리: 이게 뭐야, 칼 더 갈아!!

**곽병재/ 대구시 동구 지묘동 360번지 태왕 그린하이츠 104동 401호**

안녕하세요? 구구리 누나. 요즘 플레이하는 「젤다의 전설 - 꿈꾸는 섬 DX-」가 너무너무 재미있네요. 프린팅 하는 것, 추가된 던전과 아이템까지 전작보다 너무너무 끝내주네요. 그건 그렇고 지난 발렌타인데이 때는 너무너무 제가 한심하다는 걸 느꼈어요. 저는 여느 때와 같이 빈 손, 빈 가방에 집으로 들어왔죠. 그런데 제 동생은 초콜릿을 너무너무 많이 가지고 집으로 오는 거예요. 그리고는 제 앞에서 초콜릿을 너무너무 맛있게 먹는 거예요. 이 자식이 달라고 하니까 "형도 재주 있으면 받아서 먹어." 아이구 열 받아. 제 동생에게 초콜릿을 주는 여자가 누군지 몰라도 너무너무 이상하네요. 솔직히 제가 동생보다 못하는 게 어딨습니까? 1. 공부를 너무너무 더 잘한다. 2. 운동을 너무너무 더 잘한다. 3. 얼굴이 너무너무 더 잘생겼다. 이런데도 저한텐 초콜릿 하나도 안 오고 요새 여자들은 너무너무 이상한 것 같아요. 구구리 누나는 여자니까 잘 알 거예요. 요새 여자들은 어떤 남자를 좋아하죠? 그리고 제발 제 편에 서서 제 동생을 공격해 주세요. 이 자식은 지가 최고인 줄 아는 놈이라니까요. 그럼 이만.

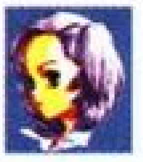


**병재군은 지금 전혀 도움을 줄 수 없는 사람에게 질문을 하고 있군요. 도저히 보고 있을 수만은 없어서 병재군의 사연도 제가 맡았습니다. 구구리님은 '요새 여자' 가 아니기 때문에 요새 여자들이 어떤 남자를 좋아하는지 알 리가 없겠지요? 구구리님은 오래된 여자라는 걸 명심해주세요~ 그런데 동생되시는 분이 참 곱지 못한 심성을 가지고 있군요. 한 마디로 말해서 참 ××지가 없다는 얘기지요. 그런 동생이라면 형제의 연을 끊어버리거나 아니면 혓바닥을 끊어버려도 아무도 욕하지 않을 겁니다. 그리고 자기편에 서서 동생을 공격해달라고 했는데 어떻게 공격해 주길 원하십니까? 길바닥에서 조용히 식어가게 해드리면 될까요? '집안 싸움에 깡패 동원하는 격' 인 것 같아 모양새가 썩 좋지 않으니 이런 일은 아무래도 병재군이 직접 나서서 해결하는 게 좋을 것 같군요. 만약 위에 나열한 병재군의 신상명세가 사실이라면 병재군이 초콜릿을 받지 못할 이유가 없습니다. 고로 제 입장에서 추측해 볼 수 있는 것은, 병재군은 지금 거·짓·말·을 하고 있거나 아니면 '그런데 나는 손가락 열 개의 길이가 모두 같다' 라는 4번 항목을 빠뜨렸다는 것밖에 없습니다.**

**★★★ 이 글을 끝으로 사나이 울프지? 싸나이 울트람지 그는 구구리 눈치를 살피다 알을 보고 있어도 눈동자는 옆을 향하는 사나운(?) 팔자가 되고야 말았다.**

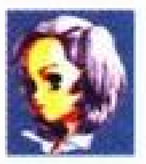
**박문호/ 전북 전주시 인후동 아중현대APT 106동 1004호**

안녕하세요. 요즘 새벽만 되면 작은 전쟁이 시작돼요. 이름하여 '바퀴와의 전쟁'. 지은지 1년이 좀 지난 저희 집에 언제부턴가 바퀴벌레가 집안을 휘젓고 다녀요. 처음 바퀴와 접했을 땐 좀 놀라고 징그러워서 꺼림직 하더군요. 그러나 그것도 한두 번이죠 이건 하도 자주 접하다 보니까 개미와 별반 다를 바가 없다고 느껴지더군요. 낮에 바퀴들이 돌아다녀서 모조리 잡으니 한 며칠 안보이더군요. 하지만 웬걸요. 어느 날 새벽에 부엌에 오니 바퀴가 싱크대고 바닥이고 할 것 없이 돌아다니더군요. 한 달에 한 번 소독도 하고 '컴X트 골드' 라는 약도 사용했지만 소용이 없더군요. 공룡은 멸망했어도 바퀴는 살아 남아 지금까지 사람들을 괴롭히는 그 이유를 알겠더군요. 엄청난 식성, 스피드, 번식력, 영리함(놈들은 그림자가 있는 사각지대에 숨을 줄도 알고, 그 컴X트 골드를 돌아서 갈 줄도 알더군요). 이 놈들 크기만 컸어도 저 그보다 더 무서울 걸요. 하지만 저도 당하고 있지만은 않았습니다. 바퀴가 보이면 곧장 화장지를 이용하여 잡은 다음 꾸욱 눌러서 죽이지요(타이밍이 중요). 놈들을 죽일 때 퍽소리와 함께 누런 액체가 그리고 이상한 쾌감이(좀비를 밟아 죽일 때 이 느낌일까요). 지난 토요일 밤에는 5분만에 12마리를 잡는 쾌거를 올렸습니다. 언제 끝날지 모르는 이 피비릿내 나는 전쟁이 빨리 끝나기를 기도해 주세요. 그럼 이만.



**문호군의 사연이 100% 가슴에 와 닿는 격에 구구리 땅까지 치며 죽어라 웃어댑니다. 사실 구구리는 거의 10년 동안 바퀴와의 열전을 벌여왔습니다. 10년을 지켜보건데 바퀴족의 생명력은 절대 끊어지지 않고 끈질기게 이어져 오며, 10년 동안 얼굴을 익히다보니 앞으로만 달리던 바퀴가 제 냄새를 맡는 순간 뒷걸음질을 치며 도망가더군요. 그 순간 구구리왈: 그렇게 겁이 많아 이 험한 세상 어떻게 살아갈래? 꾸욱~~~~~~~오늘에서야 구구리 새로운 사실을 알았습니다. 그 이상야릇한 쾌감이 좀비를 밟아 죽일 때의 느낌과 같다는 사실!(이 실험을 위해 좀비 출현 게임 플레이에 구구리 바로 착수). 구구리는 장담합니다. 문호군의 피 비릿내 나는 전쟁은 바퀴벌레가 멸종 시기를 맞이하는 그날까지 이어진다는 것을! 구구리는 10년이 지난 후에야 그 정든(?) 바퀴들을 버리고 과감히 독립했습니다. 지금은 바퀴 없는 평온한 곳에서 살고 있지만 아직도 새벽을 불 밝히는 순간 습관처럼 눈동자가 사방으로 돌아갑니다. 손에는 어느새 휴지가 감겨 있고. 그럼 이만!!**

**노경수/ 강원도 속초시 중앙동 472-48**

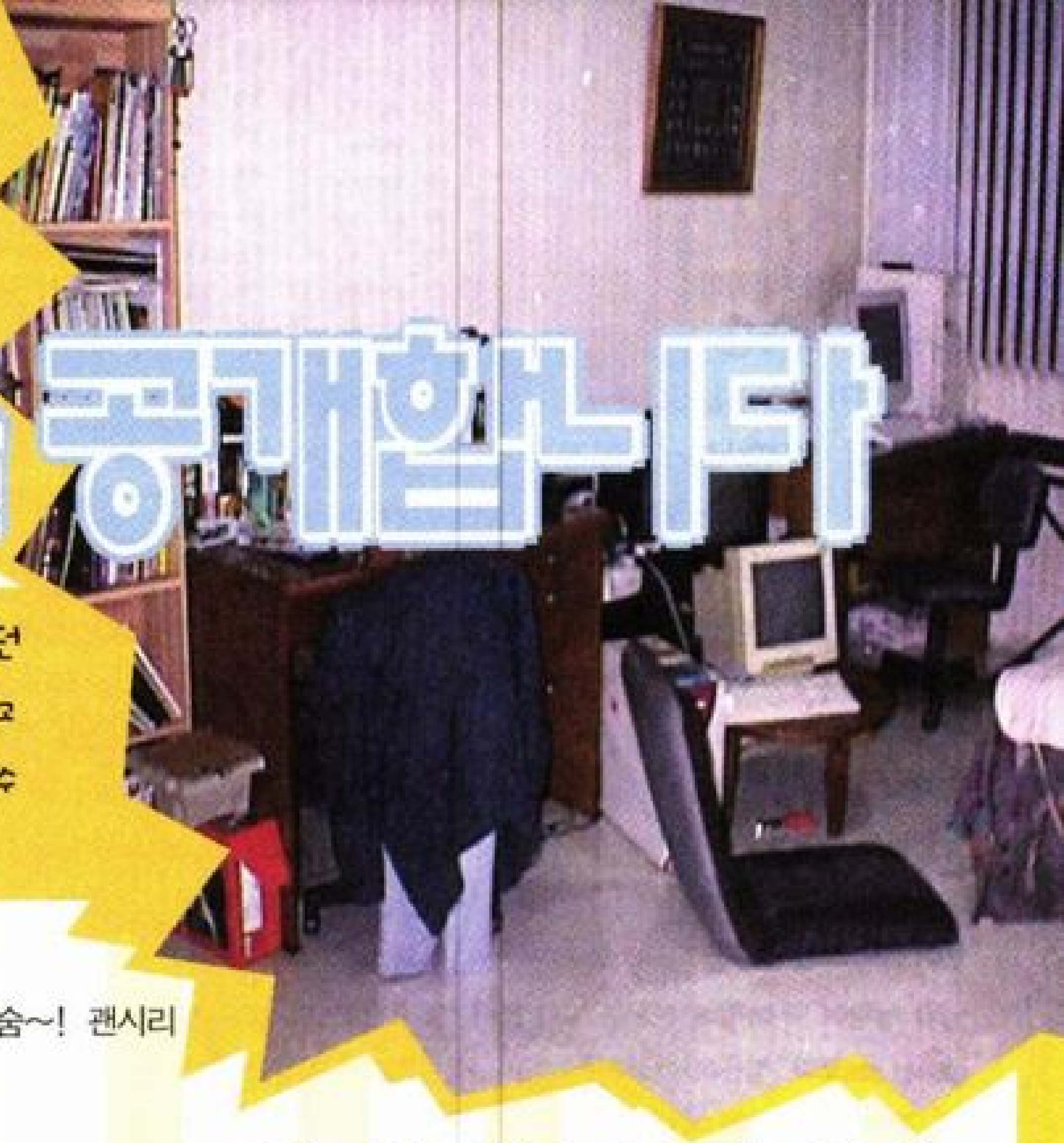


**경수군과 여자친구를 위해 사연은 싣지 않겠습니다. 1년동안의 만남끝에 아쉬운 이별을 하게 된 경수군과 그분에게 제가 감히 어떤말로 답변을 해야 할자…. 사랑이란 이별이 보이는 가슴아픈 정열이라고 했습니다. 사랑이란 하는 만큼 고독해지는 것이라고 했습니다. 사랑이란 모두를 잃어도 후회하지 않는 것이라 했습니다. 사랑이란 운명을 걸기 때문에 외로운 것이라 했습니다. 사랑이란 그 기슭에 닿을 수 없는 소망의 섬이고 사랑이란 그 곳에 깃들 수 없는 약속의 땅이며 사랑이란 울부짖는 통곡마저 갇혀버리는 절망의 벽이고 사랑이란 간절한 언약마저 저버리는 배반의 강입니다.**

**고독에 익숙해지십시오. 고독에 익숙한 자만이 진정한 사랑의 의미를 느낄 수 있습니다. 쉬운 사랑만을 찾지는 마십시오. 어려운 사랑일수록 고결하고 순수한 것입니다. 경수군에게 진심으로 힘이 되길 바라며….**




# 매니아의 방을 공개합니다






이번달 「매니아의 방을 공개합니다」는 늘 밖으로 돌리던 카메라를 집 안으로 가져왔습니다. 게임파워를 만들고 있는 파워팀 중, 세가 게임기 코너를 맡고 있는 이현수 기자의 방을 급습! 그 구석구석을 여러분께 공개합니다.

## "저는 매니아가 아닌데요…"

같은 회사에서 일하는 같은 기자임에도 불구하고 취재협조를 부탁하자, 가지 기자는 취재를 거부했다. '난 매니아가 아닌데…요? 그냥 오락 좋아하는 소년(이 표현은 인정할 수 없지만…)일뿐' 「매니아의 방을 공개합니다」란 코너의 본질을 생각하면 그냥 평범한 사람의 방을 취재하는 것은 의미가 없는 일. 저항하는 본인의 말을 한 귀로 흘리며 퇴근하는 가지의 차에 억지로 동승했다.



이틀밤을 사무실에서 지낸 덕에 이현수 기자의 차는 먼지 덩어리가 되어 있었다. 퇴근길 무임승차다!

## 바다 근처에 사는 비(非)매니아

경인 고속도로를 달리기 시작한지 한시간이 넘었는데도 좀처럼 "다왔어요"라는 말을 꺼내지 않는 가지. 어디론가 끌려가는 것은 아닌가 하는 불안한 마음이 들기 시작하면서, '괜히 취재한다고 했나…?' 하는 생각이 들기 시작했다. 그러나 겉으로 내색하면 더 두려운 법! 아무렇지도 않은 듯, 잠자코 있었다(그러나 정말 무서웠다).




회사를 떠난 지 한시간 반 정도가 지나자 내내 핸들과 씨름하고 있던 가지가 자동차의 시동을 껐다.



고속 도로 종점 부근에 위치한 이현수 기자의 집

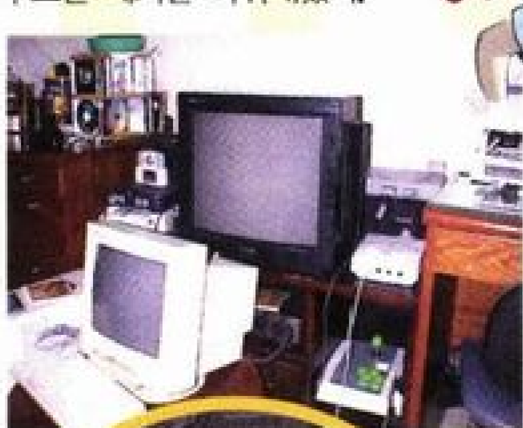
"저희 집인데요…" 아! 안도의 한숨~! 괜시리 눈시울이 뜨거워진다.

## 세 장만 찍어요!

자신을 비(非)매니아라고 외치던 이현수 기자의 방 안에는 많은 게임기와 전자악기 등이 자리잡고 있었다. 이현수 기자는 방 두 개를 터서 만든 방을 혼자서 사용하고 있었다. 구석구석에서 홀아비 냄새가 나는 듯했지만 입 밖으로 내지는 않았다(집에 돌아가고 싶었다). 사진으로 기록을 남기려 하자 이현수 기자는 말했다. "세장만 찍어요!"

그러나 담당기자에게도 오기가 있는 법! 용감하게도 이현수 기자 몰래 셔터를 무려 한 번 더 누르는 쾌거를 이뤄내었다.



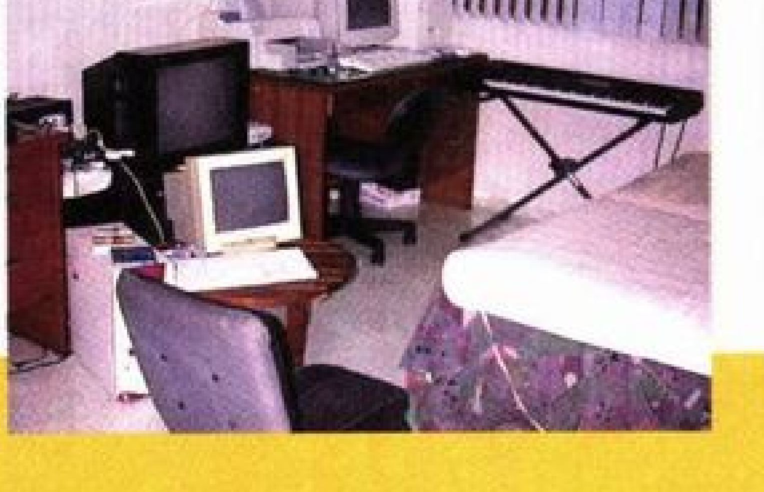



한쪽 벽에는 전공에 해당하는 각종 비디오 게임기와 모니터가 있다



○N64는 어디에 올라가 있는 거죠?

○요즘 이현수 기자는 한창 네트워크 게임에 빠져있다. 때문에 집안에도 간이 네트워크 시스템을 구축해 놓았다고 한다(그 거리는 불과 2미터)



## 월급 탕진! 잔액은 없어도 풍요로운 척

자신을 매니아가 아니라고 주장하는 이유를 묻자, "그냥 즐기고 싶어서 사 모을 뿐이지 별다른 생각은 없어요. 매니아라면 뭔가 집착에 가까울 정도로 파고들어야 하는데 솔직히 말해 아직 그 정도까지는 못돼요. 뭐 언젠가 그렇게 된다면 그것도 좋겠죠. 뭐, 아니면 그만이고…"

많지 않은 봉급에 자신이 원하는 것은 뭐든 구입하고 마는 성격을 가진터라 통장에 잔액이 거의 남아있지 않다는 이현수 기자. 글쎄… 이현수 기자 말대로 그는 매니아는 아닌 듯하다. 그러나 그의 방과 그의 행동에서 그 비슷한 냄새를 맡을 수는 있었다(홀아비 냄새일까…?).



이것이 가지 몰래 찍은 용기의 사진(어딜 찍은 건지는 잘 모르겠다)

### 공고

남들의 눈이 휘둥그래질 만큼 멋진 여러분의 방을 파워에 실어보시지 않겠습니까? 자세한 자신의 소개 및 사연과 함께 자신의 방 구석구석을 사진에 담아 보내주세요. 각 사진에 설명까지 덧붙인다면 더더욱 멋지겠죠? 방이 공개되는 독자 분께는 파워 점수 1000점을 드리겠습니다.

- 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「매니아의 방을 공개합니다」
- 문의전화: 02)3142-6845

# X-File



[허우진 기자]

## 1000여평 규모의 대규모 게임센터 설립에 즈음해서…

드디어 우리나라에도 본격적인 엔터테인먼트 시설로서의 대규모 게임센터가 설립된다. 테크노마트의 1층 프라임홀에 설립될 규모 1000여평의 게임센터가 바로 그것으로, 프라임산업은 그동안 전시장으로만 사용해오던 1층 프라임홀을 전용면적 1500평 규모의 첨단 게임 테마파크를 조성하기로 했다고 밝혔다. 이를 위해 미국·일본·유럽 등지의 게임 전문업체와 제휴하여 첨단 사이버 게임, 전략시뮬레이션 게임기 도입을 추진 중에 있으며, 첨단 게임장 외에 게임 CD롬 판매코너와 사이버 캐릭터 샵·인터넷 게임방·인터텟 카페도 같이 운영할 계획이라고 한다. 한편 일본 남코의 한 관계자의 따르면 남코 역시 우리나라에 자사가 직접 운영하는 대규모의 게임센터를 계획 중에 있으며, 이를 올해 안에 가시화시킬 것이라고 밝히고 있다. 그들은 동네 오락실 같은 형태는 게임산업 발전을 결코 가져올 수 없으며 남코에서는 자사의 막강한 자본력과 높은 퀄리티의 제품들로 꾸며질 일본 난자타운과 같은 신 개념 게임센터 조성의 청사진을 제시하였다.

이렇듯 국내 게임업계는 현재 대기업의 막대한 자본과 일본 업체의 메머드급 자본이 곳곳에서 움직일 태세를 보이고 있다. 현대세가가 그랬고 롯데세가가 그랬다.

1000여평 규모의 대규모 게임센터 그리고 난자타운과 같은 신 개념 멀티 게임센터의 설립. 모두에게 박수를 쳐주고 싶다. 가끔 일본 출장을 갈 때마다 느끼는 건데 그곳 게이미들이 한없이 부러워질 때가 종종 있다. 지하 1층 지상 5층짜리 테마파크 건물은 층마다 제각각 성격을 갖고 구분되어 있다. 이곳에는 책으로만 보았던 게임들, 하고 싶었던 게임들이 즐비하게 늘어서 있다. 요일별로 개최되는 게임 이벤트도 게이머들을 흥분시키기에 충분하였다. 주고객층인 학생들은 물론 스티커 사진을 즐기는 연인에 경마게임을 즐기는 아버지, 크레인 캐처에 여념이 없는 여고생들, 말 그대로 가족 단위의 휴양시설로서 자리를 잡고 있는 일본 테마파크 산업의 현주소를 보여주는 단면이라고 할 수 있었다. 게이머에게 가히 꿈의 장소가 아닐 수 없다.

국내 게임센터, 바뀌어야만 한다. 아니 바뀌었으면 좋겠다.

프라임산업의 한 관계자는 1층에 운영될 대규모 게임센터는 "테크노마트 사무동에 입주한 게임벤처기업들의 게임전시장으로 활용함으로써 단순히 게임·오락을 즐기는 공간만이 아니라 게임관련 정보교환과 학습이 이뤄지는 종합 게임센터로 육성해 나갈 계획"이라며 말 그대로 종합게임센터임을 강조했다. 단순 비디오게임뿐만 아니라 체감머신부터 슬롯 머신까지 다양하게 즐길 수 있는 그런 곳이 있었으면 좋겠다. 말 그대로 가족 단위의 오락·휴양시설로서의 테마파크가 있었으면 좋겠다.

7월부터 본격적인 영업에 들어가는 테크노마트의 대규모 게임센터, 과거와는 확연히 다른 게임센터이기를 게이머들의 염원과 함께 빌어본다.







살아남는 것을 용서하지 않는 또하나의 극악 슈팅이 등장한다!!

# 배틀 백레이드

「배틀 가레가」로 잘 알려진 슈팅 게임의 명가 에이딩이 선보이는 최신작 「배틀 백레이드」의 시스템과 기체를 소개한다.



▶제작사: 에이딩 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

## 원코인 클리어를 용서치 않겠다!!

### 스토리 소개

평화롭고 풍요로운 과학 선진국 랜더.

넘쳐나는 시간과 돈을 주체못하는 자본가들은 온 세계의 우수한 과학자와 기술자를 고액으로 고용, 고성능 비행기 개발에 열중하고 있다. 그들의 비행기 개발은 당초 상승 성능과 선회 성능 등의 수치 레벨 경쟁을 즐기는 것에 지나지 않았다. 그러나 그것은 무기·실탄을 탑재하고 실전까지 하는 '도그 파이터 게임'까지 이르러, 결국 매년 랜더 주최의 'AIR FIGHTERS SHOW'까지 개최하게 되었다. 그런 그들을 사람들은 언제부터인가 'BAKRAID'라 부르게 되었다. 그들이 개발한 기체와 장비는 각국 최신예기의 성능을 훨씬 능가하게 되었다. 제 7회 'AIR FIGHTERS SHOW'를 며칠 앞둔 어느 날 그들의 욕망을 더욱 가속화시킨 사태가 일어났다. 아득한 바다 넘어 슈타르대륙에서 강대한 선진공업기술을 가진 디네브제국이 이웃 제국의 자원을 목적으로 침략을 개시한 것이다. 원군을 구하는 슈타르 안전보장이사회의 요청에 정규군을 갖고 있지 않은 랜더는 SHOW에 출장 예정인 'BAKRAID'를 보내게 된다. 모의실전이 아닌 실전에서의 자극을 원하고 있던 그들은 거액의 돈을 투자해서 완성한 기체의 성능을 시험하는 절호의 기회로 받아들여 출동을 준비하는데…. 생과 사가 대치하고 있는 미지의 긴장감 속을 어떤 기체가 최강인가를 증명하기 위해 그들은 차례로 발진하고 있다.

"최강의 전투기 BATTLE BAKRAID"의 영광을 손에 넣기 위해…

플레이어가 살아남는 것조차 부정하는 난이도를 자랑한 「배틀 가레가」의 등장 후 새롭게 선보이는 「배틀 백레이드」는 「배틀 가레가」와 「배트 라이더」에 이은 에이딩의 최신 슈팅게임이다. 이번 작은 정통 슈팅에 근거하면서 밸런스와 연출은 전작 이상으로 파워 업 되었다.

### 버튼 배치




A버튼
샷
메인 샷과 사이드 샷 발사

B버튼
봄버
봄버 발사

C버튼
포메이션 체인지
옵션의 공격 형태전환

■소프트 연사기능 : A버튼을 계속 누르면 연사가 가능하다.
■모아쏘기 : A버튼을 떼고 에너지를 모아 다시 A버튼을 계속 누르면 일정 시간 강력한 샷을 쏠 수 있다.

### 아이템 소개

| 아이템 | 명칭 | 효과 |
|---|---|---|
| 메인 샷 | 메인 샷 아이템 | 메인 샷 파워 업 |
| 사이드 샷 | 사이드 샷 아이템 | 사이드 샷 파워 업 |
| 봄 | 봄버 아이템 | 봄버 파워 업 |
| 봄 | 옵션 아이템 | 옵션이 장비된다. 최대 6기체까지 장비할 수 있다. |
| 보너스 | 보너스 아이템 | 득점상승 |

## 배틀 백레이드 시스템

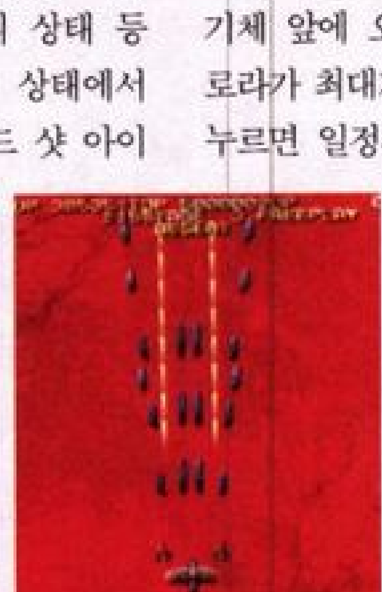
### 샷의 파워 업

이 「배틀 백레이드」에서는 「가레가」, 「배트 라이더」와 달리 메인 샷과 사이드 샷의 파워 업이 개별적으로 설정되어 있다. 아이템 회수 방법에 따라서 메인 샷은 약하지만 사이드 샷은 최강의 상태 등도 발생할 수 있다. 초기 상태에서는 메인 샷만 있어 사이드 샷 아이템을 얻기까지는 사이드 샷을 발사할 수 없다. 또 기체에 따라서 사이드 샷의 성능이 다양하여, 레이저부터 보통 와이드 샷 같은 것까지 있다.

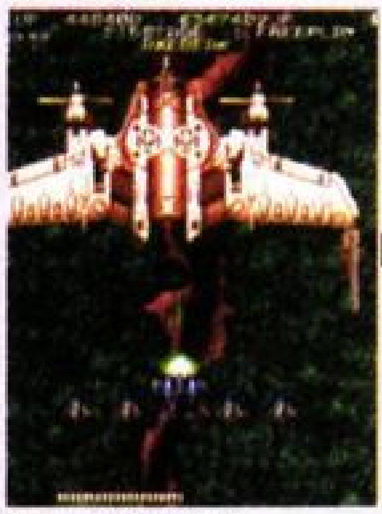
### 모아쏘기

샷 버튼을 오래 누르면 플레이어 기체 앞에 오로라가 생기고, 이 오로라가 최대가 되었을 때 샷 버튼을 누르면 일정시간 굉장히 강력한 공격을 할 수 있다. 이 모아쏘기는 자기의 파워 업 단계와 옵션의 유무에 관계없이 가능하며 그 강력함도 동일하다. 또 모으고 있을 때 오로라에는 공격 판정이 있고 접근해서 오로라에 닿으면 대미지를 입는다.


샷 아이템을 얻어 파워 업


이것이 사이드 샷이다

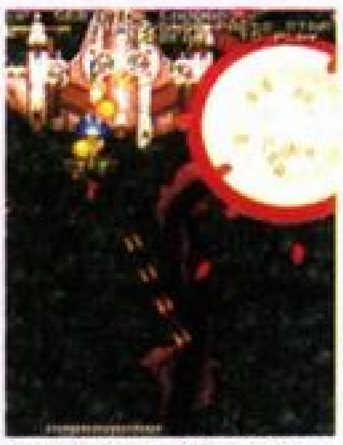
ARCADE


버튼을 뗀 상태에서 모아


버튼을 눌러 발사!


모으고 있는 상태의 오로라에도 공격 판정이 있다

## 봄버


봄버 사용 중에는 완전 무적이다

봄버는 봄버 아이템을 모아 축적해 가고 봄버 버튼을 누르면 사용할 수 있다. 봄버를 발사한 후 봄버 그래픽이 사라지기까지 적에 대해서도 적의 탄에 대해서도 완전히 무적 상태가 된다. 소 봄버 아이템을 40개 모으면 대 봄버 1발이 된다. 대 봄버까지 모으지 않아도 봄버 아이템을 많이 모을수록 봄버 유효시간은 길어진다. 또 플레이어 기체의 초기 상태 봄버 수는 「배틀 라이더」와 동일한 대 봄버 1발 반이다.

## 보너스 아이템(훈장)

이 게임에서 훈장 시스템은 처음 100점 훈장을 모아 가면 마지막으로 1만점까지 된다. 이 게임에서도 훈장은 득점에서 큰 부분을 차지하고 있으므로 가능한 한 놓치지 말고 모으자. 훈장은 자코와 특정 중형 기체의 부품을 파괴하면 출현하지만 스테이지 도중 지상물을 파괴해도 훈장이 나오는 경우가 있으므로 지상물도 가능한 한 파괴하면서 진행하자.


보너스 아이템은 놓치지 말고 줍자

## 숨겨진 포메이션

플레이 중에 옵션이 통상시와 다른 포메이션이 되거나 자동적으로 적을 따라가는 경우가 생긴다. 이것 역시 「가레가」와 「배트 라이더」에서 계승한 숨겨진 포메이션으로, 아이템 4개를 놓쳐 버리고 옵션 아이템을 얻으면 일어나는 현상이다. 놓친 아이템의 종류에 따라 포메이션의 종류도 달라진다.


호밍 옵션 활약중. 어떤데도 사용할 수 있는 옵션이다

## 연사 스피드의 변경

이 게임에는 소프트 연사가 장착되어 있어 샷 버튼을 계속 누르고 있으면 풀 오토로 샷을 연사할 수 있다. 즉 플레이 중에 C버튼을 누르면서 A버튼을 누르면 연사 스피드를 빠르게 할 수 있고, 거꾸로 연사 스피드를 느리게 하고 싶을 때는 C버튼을 누르면서 B버튼을 누르면 된다.


점수 아래에 표시되고 있는 것이 연사 스피드다

## 1UP

타이틀 화면에도 표시되어 있는 것 같이 이 게임에서는 점수가 200만점마다 기체가 늘어나게 되어 있다. 이것 또한 「배트 라이더」와 동일하고 그 점수에 도달한 후에 적을 쓰러뜨리면 1UP 아이템이 출현하고 그것을 취하면 증가하게 되어 있다.

# 배틀 백레이드의 기체

### 1호기 스카이 드래곤

사이드 웨폰에 와이드 샷을 장비하고 광범위 공격이 가능한 표준적인 1호기 스카이 드래곤. 이동 스피드도 표준적이고 조정하기 쉬운 기체이다.

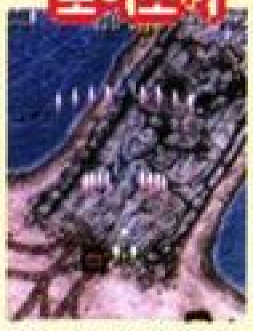


메인 샷 : 20mm 기관포
사이드 샷 : 슬러그 샷

샷


광범위 공격이 가능한 메인, 사이드 샷 모두 약간 위력이 불안하다

모아쓰기


빠른 샷 스피드의 와이드 샷을 발사. 모아쓰기 중에는 옵션은 사라진다

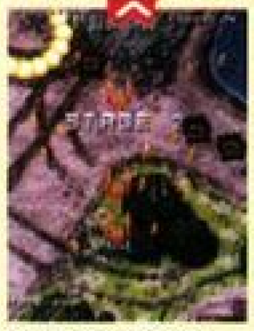
### 2호기 사버 타이거

전기체중 최강의 공격력을 자랑하지만 이동 속도가 가장 느리다. 그러나 터무니없이 강력한 샷의 위력은 결점을 보강하기에 충분하다.

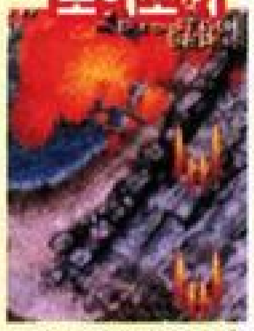


메인 샷 : 50mm 캐논포
사이드 샷 : 터미네이트 미사일

샷


이상하리만큼 위력이 강력한 샷. 공격 범위도 넓다

모아쓰기


사이드 샷 미사일이 적을 자동적으로 호밍한다. 호밍성능은 굉장히 높다

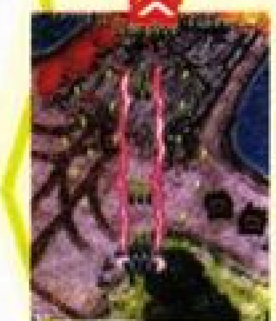
### 3호기 라이트닝 울프

사이드 샷의 빔이 특징적인 3호기. 빠른 이동속도와 넓은 공격범위의 모아쓰기를 주력으로 사용하자.



메인 샷 : 35mm 캐논포
사이드 샷 : 라이트닝 빔

샷


메인 샷의 빈약함은 사이드 샷의 빔으로 커버할 수 있다

모아쓰기


옵션이 플레이어 기체 옆에 출현하여 빔을 발사한다. 이 옵션은 출현한 장소에 고정된다

### 4호기 해머 샤크

샷 버튼을 떼어 쏘는 방향을 바꿀 수 있는 사이트 샷 레이저를 장비한 4호기. 이동 속도가 상당히 빠르다.



메인 샷 : 20mm 기관포
사이드 샷 : 스파이크 레이저

샷


사이드 샷의 레이저는 버튼을 계속 누르면 고정할 수 있다

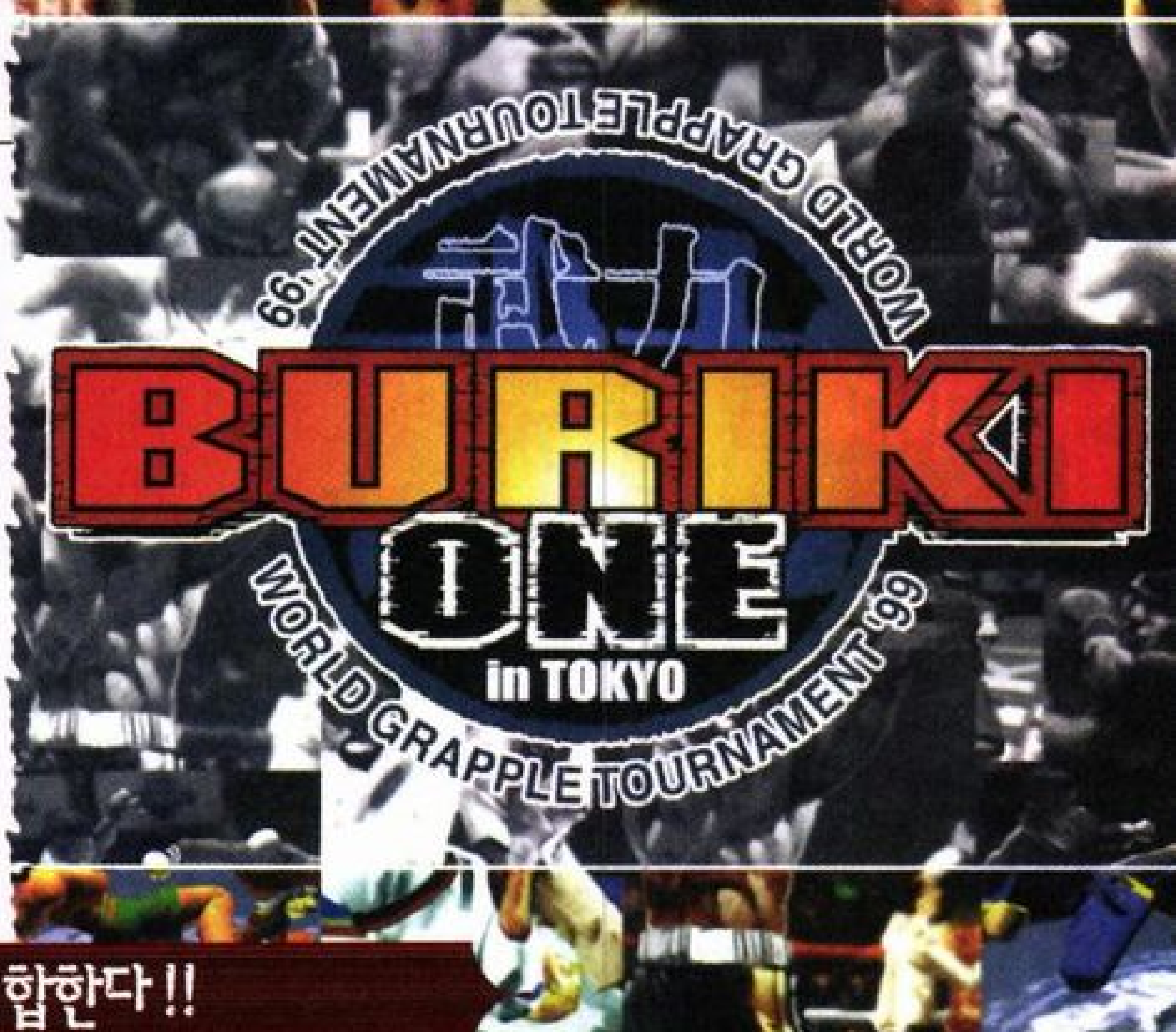
모아쓰기


옵션이 플레이어 기체의 주위를 회전하면서 레이저를 난사한다

ARCADE

이것이 진정한 사나이들의 격투!!

# 무력 부리키 원




지금까지 '대전격투'라는 장르로 나온 모든 게임들은 말 그대로 '게임'적 성향이 강했다. 이에 SNK에서 야심을 갖고 실제 격투세계를 그대로 재현한 오리지널 격투게임을 선보인다. 극한 상황에서 펼쳐지는 실제를 방불케하는 링위에서의 혈전이 올봄 게이머를 흥분시킨다.

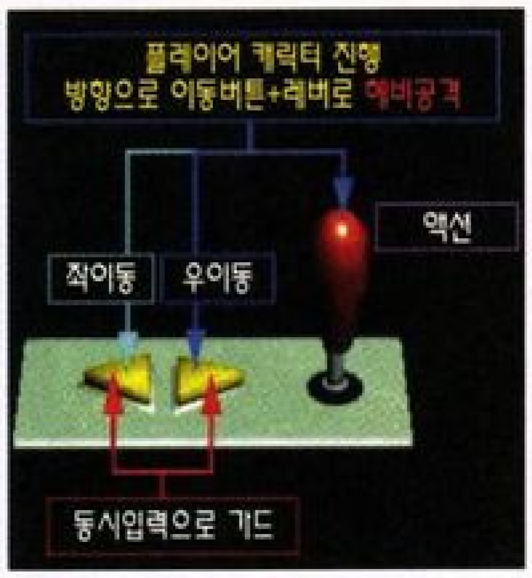
▶제작사: SNK ▶장 르: 대전격투
▶발매일: 미정

## 격투기계의 맹자들이 여기에 집합한다!!

올봄 SNK의 최신 격투 게임으로 아케이드에 등장할 예정인「무력 부리키 원」. 2D 격투에 보이는 필살기 등의 개념은 없고 본격 격투 지향의 격투게임이다. 특징적인 것은 대회 설정에 맞춰 1라운드제를 채용하고 있다는 점이다.

### 기본 레버 조작

「무력 부리키 원」은 '액션', '리액션'이라 불리는 2가지의 동작이 축이 된다. 액션은 공격으로 직결되는 것이고, 리액션에서부터는 전용 리액션 공격으로 이행할 수 있다. 공격의 기본은 통상공격과 헤비공격.

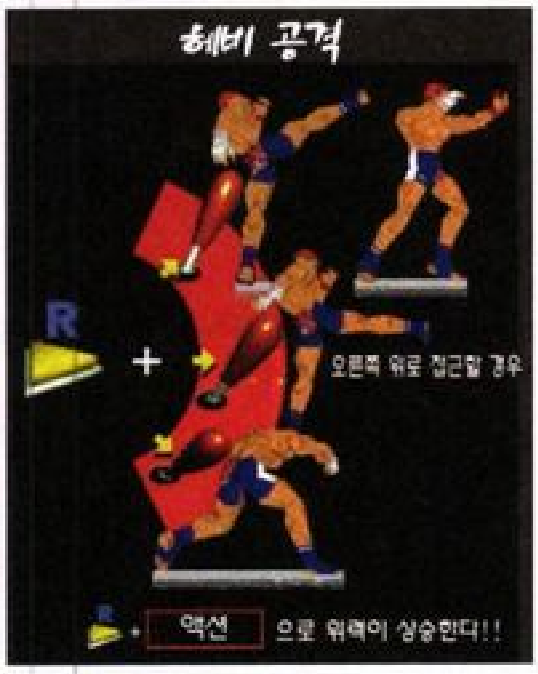



여기서 리액션과 액션을 조합한 특수한 공격이 더해져 다채로운 기술이 가능하다.



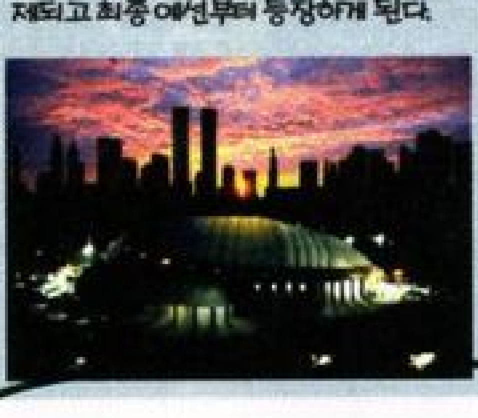







### 대회 개요

1999년 봄, 금세기 최후라고도 일컬어지는 세계 규모의 이종격투기 대회「무력 부리키 원」이 SNK에 의해 개최되는 것이 정식으로 결정되었다. 이 대회에서는 1라운드제를 채용, 팔꿈치, 백핸드 공격, 머리찌르기 등 모든 공격을 인정하는, 과격한 룰이 화제를 불러일으키고 있다. 개최 장소는 동경 연안 부도심에 건설중인「NEO TOKYO GRAPPLE DOME」. 당일 회장에서는 오전 중에 최종 예선 리그, 오후부터는 결승 리그가 행해진다. 우승을 하기 위해서는 8시합을 연속으로 이겨야 하는 굉장히 가혹한 내용이다. 육체적인 강인함뿐만 아니라 장기전을 치를 수 있는 스태미너와 정신적인 강인함을 갖춘 자만이 살아 남을 수 있는 흡사 극한의 시합이 될 것이다. 현재 각국에서는 지방 예선이 행해지고 있고 참가 선수가 정식으로 결정되는 것은 4월말 예정이다. 한편으로 대회로부터 초대 선수의 선정도 동시에 되고 있다. 초대 선수는 지방 예선이 면제되고 최종 예선부터 등장하게 된다.



### 이종격투기대회「무력~BURIKI ONE~」

~시합규약~

**제1조** 시합은 2인의 선수가 상대로 해서 규약에 따라 펀치, 킥 등의 공격 및 방어를 사용해 승패를 결정하는 것으로 한다.

**제2조** 시합장은 대회가 공식으로 인정한 링위에서만 하는 것으로 한다.

**제5조** 시합 방법은 아래와 같다.

- **제 1항** 시합은 우선 최종 예선 리그를 토너먼트 방식으로 하고 우승자를 결정한다.
- **제 2항** 시합은 원칙으로 90초 1라운드로 한다.
- **제 3항** 규정시간 내에 승패가 결정되지 않은 경우는 연장전을 한다. 연장전의 시간은 규정 시간의 3분의 1로 한다.

**제6조** 시합 규정은 심판 3명에 의해서 한다. 각 심판은 승패 결정에 대해 대등 1표, 또는 2표(시합 내용이 양자 모두 전부 동등하다고 간주한 경우 쌍방에게 한 표씩을 던지는 것이 인정되고 있다)를 갖는다. 시합의 승자는 보다 많은 표를 획득한 것으로 하고 나머지를 패자로 한다. 선수 쌍방이 획득한 표가 동수의 경우는 무승부로 한다.

**제7조** 각 심판은 다음 항목에 해당하는 것을 심사의 기준으로 한다.

1 : 타격기, 또는 던지기계의 기술에 의해 상대에 대미지를 준 경우에 플러스 포인트, 또 기술은 고도의 것일수록 높은 평가를 받을 수 있다.

2 : 타격계, 또는 던지기계 기술에 의해 대미지를 받은 경우에 로스트 포인트.

3 : 시합 중에 비틀거리거나 숨이 가빠하거나 하는 등 체력적으로 소모되어 있다고 보여지는 상태가 일정 이상 지속되면 로스트 포인트, 또한 이 기간이 길면 길수록 보다 큰 로스트 포인트가 된다.

4 : 자발적 또는 우발적으로 장외로 떨어진 경우에 로스트 포인트.

**제8조** 승패 판정의 분류는 다음과 같다.

1 : 판정
심판의 판정에 의해 승패가 결정된 경우

2 : 무승부
A. 전항에 의해 승패가 결정되지 않은 경우
B. 양자가 동시에 넉 다운된 경우

3 : 넉 아웃(KO)
한쪽 또는 쌍방의 선수가 다운되어 시합 속행이 불가능하게 된 경우, 본 대회에서는 다운시에 카운트를 하지 않고 다운시에 의식이 있는 경우, 시간이 걸려도 서기만 하면 시합은 속행된다.

4 : 시합 중의 다운 수에도 제한은 없다. 또 세컨드에 의한 시합 포기의 표시(타월을 던지거나 하는 등)는 이것을 인정하지 않는다.

~GIVEUP~

던지기 또는 조이기에 의해 기절되거나 하는 등으로 의식이 없거나 시합 속행이 불가능한 상태라고 간주되는 경우에 선고된다.






리액션 타격...




리액션 공격

## 실제를 지향한 시스템

「무력 부리키 원」의 시스템은 실제의 격투를 지향하고 있다. 캐릭터의 중심을 나타내는 '파워 밸런스 게이지'와 소위 체력 게이지와는 크게 다른 '바이탈 게이지'는 그것을 현저하게 나타내고 있는 예라고 할 수 있다.

## 2개의 게이지가 전투의 열쇠를 쥐고 있다

체력을 나타내는 '바이탈 게이지'는 오렌지색으로 변화하는 시점에서 점멸하기 시작한다. 여기서 더 공격을 받으면 적색으로 점멸하고 이때에 통상공격 이외의 공격을 당하면 KO가 된다. 물론 승패를 결정하는 것은 KO뿐만은 아니다. 꼬기 기술이 들어간 상태에서 바이탈 게이지가 적색이 되고 그후 일정 시간 공격을 받으면 포기로, 시간 내에 승패가 결정되지 않았을 경우에는 판정으로 승패가 결정되게 된다. 한편 중심을 나타내는 '파워 밸런스 게이지'는 던지기에 대해 크게 관여한다. 파워가 있는 캐릭터는 바가 길고(던지기 어렵다), 거꾸로 파워가 없는 캐릭터는 짧다. 또 꼬기 기술 상태에 들어가면 화면 중앙에 록 게이지가 출현한다. 오펜스 및 디펜스 측의 파워치를 나타내는 게이지이다.








꼬기 상태에 들어가면 파워 밸런스 게이지가 변화한다. 오펜스 측의 게이지가 0가 되면 꼬기가 풀린다



파워 밸런스 게이지의 길이에 주목하자. 파워가 없는 사이온지에 비해 아카즈키는 상당히 길게 설정되어 있다

# 주목 11명의 캐릭터를 전격 공개한다!!



### 텐도 가이

제 1차 예선에서 화려하게 데뷔를 장식한 텐도 가이는 2차 예선에서도 그 기세를 멈추지 않고 멋지게 최종 예선 표를 손에 넣는다. 체구는 그다지 크지 않지만 천성적인 센스와 유연한 체구를 살린 어그레시브한 격투 스타일을 자랑한다. 다양한 격투기를 도입한 자신만의 종합 격투술을 사용한다.

### 아카즈키 마루

일단 초대를 거절했지만 아무래도 격투가로서의 역량을 시험해 보고 싶다는 이유에서 다시 예선부터 출장한 아카즈키 마루. 손바닥으로 상대의 얼굴을 치는 기술을 특기로 하고 웬만한 타격에는 눈 하나 깜짝하지 않는 강인함을 자랑한다. 선 자세로 상대방을 넘기는 기술에서는 세계 최강이라고도 하는 스모 현역 역사.

### 사이온지 타카토

올해 17세인 사이온지 타카토는 현역 고등학생. 참가자 중에서는 가장 체구가 작지만 동부 아시아 예선에서 150Kg이 넘는 선수를 쓰러뜨려 부드러움이 능히 억셈을 누른다는 것을 보여줬다. 다채로운 낙법기술을 많이 가진 합기도를 사용하며 이번 대회 최상의 디펜스력의 가졌다고 생각되는 선수.

### 패트릭 반 헤딩

세계 프로레슬러 중에서도 굴지의 파워 파이터인 헤딩은 프로레슬링이 쇼가 아니라는 것을 증명하기 위해 나섰다. 자신 말대로 우승하여 프로레슬링이 최강이라는 것을 증명할 수 있을까? 이번 대회 우승 후보중 한명.

### 롭 파이슨

현재 차기 헤비급에 가장 가까운 남자라고 일컬어지는 롭 파이슨. 높은 파괴력의 펀치를 사용하며 반칙에 가까운 기술이 많아 더티한 이미지가 강한 선수이기도 하다.

### 파약 십택

중량급 선수층이 적은 무에타이에서 웰터급의 파약은 실력이 있음에도 불구하고 그다지 지명도가 높지 않다. 40세가 된 지금도 경험을 살린 치밀한 전투를 특기로 무에타이 웰터급 톱의 자리를 지키고 있다.

### 이반 소코로브

아마추어레슬링 올림픽 금메달 리스트의 프리 스타일 87Kg급 패자 이반 소코로브. 다양한 테크에서 파생하는 다양한 던지기가 무기로 일단 잡히면 벗어나지 못하며, 끈질긴 전투방법이 특색이다.

### 사카자키 료

공수가로서 지명도는 낮지만 세계적으로 저명한 격투가. 이번 대회 우승 후보 1위로 지목되고 있다. 실전 색이 짙은 극한류공수를 사용하고 있으며, 공격, 수비의 밸런스가 완벽하게 잡힌 밸런스형 파이터.

### 서용성

동부 아시아 지구 2차 예선. 200명이라는 격전 지구를 이긴 한국 태권도계의 젊은 호프 서용성. 그 중에는 상당히 위험한 시합도 있었지만 모든 자세에서 전개되는 내리차기와 화려한 날아차기를 특기로 하는 그의 호쾌하며 화려한 시합은 보는 것에도 강렬한 인상을 준다.

### 잭 듀카리

유도가로서 실적은 물론 이종격투기전 황제로 이름이 높은 잭 듀카리. 잡기를 주전력으로 하는 공격적인 유도를 무기로 세계 최강을 목표로 한다. 올림픽 금메달 리스트이며 세계 선수권에서도 항상 상위를 차지해 일반인에게도 지명도가 높다.

### 송현도

상해 등에서 열리는 이종격투기전에서 무적을 자랑하며 강호라고 칭해지는 태극권의 실전적인 전수자인 고명한 무술가. 최근에는 대회에 모습을 나타내지 않고 전설의 격투가로서 그 이름만을 전해지고 있다.

이번에는 빨간 피를 다오!!

# 메탈 슬러그 X

**코믹컬한 캐릭터에 아기자기한 아이템을 모으면서 각 미션을 클리어해 나가는 액션성과 슈팅게임의 재미를 즐길 수 있는 메탈 슬러그 시리즈. 메탈 슬러그 시리즈 최신작 「메탈 슬러그 X」는 전작의 리메이크판이긴 하지만 새로운 아이템들의 가미로 또다른 재미를 선사하고 있다.**



▶제작사: SNK ▶장 르: 액션슈팅
▶발매일: 미정

METAL SLUG X

## 이보다 더 재미있을 수는 없다

SNK가 자랑하는 횡스크롤 액션게임의 최고봉인 메탈 슬러그 시리즈는 코믹컬한 캐릭터의 움직임과 치밀한 공략성, 깔끔한 그래픽 등 과거 액션게임의 향기를 짙게 남기는 인기시리즈다. 「메탈 슬러그 X」의 사진을 보면 알 수 있듯이 이것은 「2」의 리믹스판으로 등장 캐릭터와 기본적인 시스템은 전작과 동일하지만 스테이지마다 적 출현 패턴과 아이템 배치 등이 새롭게 되어 있다.



적 출현 패턴 등도 전작인 「2」에서 크게 변경되어 있다



액션의 재미의 본질을 느끼게 해주는 메탈 슬러그

### 이것이 「X」만의 진면목

전작 「2」 역시 완성도가 높았지만 이번 「X」는 전작에 비해 보다 쉽게 플레이할 수 있도록 조정되어 있다.

## MISSION 1

전체 스테이지 구성은 기본적으로 「2」와 동일하다. 「X」에서는 새롭게 몇 가지 무기 아이템이 추가되어 있으며 처음부터 강력한 무기를 사용할 수 있다.

### 신무기도 등장



유도 미사일 에너미 체이서

### 슬러그를 2대 사용할 수 있다



「X」에서는 장소에 따라 2종류의 승차물이 등장한다

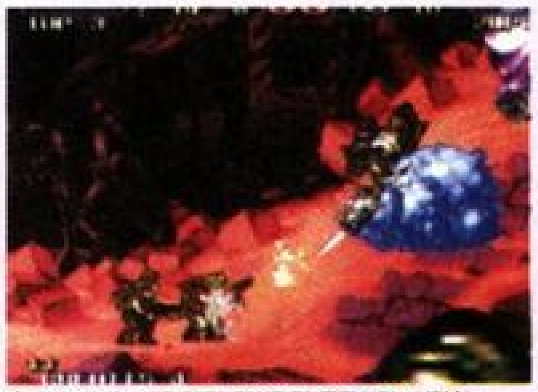
### 새로운 보스 등장



이번에 새롭게 등장한 보스

## MISSION 2

미사일이 많이 등장하는 고대 유적. 이번은 새로운 적으로 개 미사일이 등장한다. 개가 내뱉는 링 모양의 연기에 닿으면 플레이어는 미이라가 되어 버린다. 보스는 전작의 「2」와 동일하다.



유적 중에서는 새롭게 개 미이라가 등장한다. 상당히 내구력이 높으므로 접근하기 전에 쓰러뜨리자



화염방사기로 한꺼번에 태워버리자

### 우선 위로 도망가자



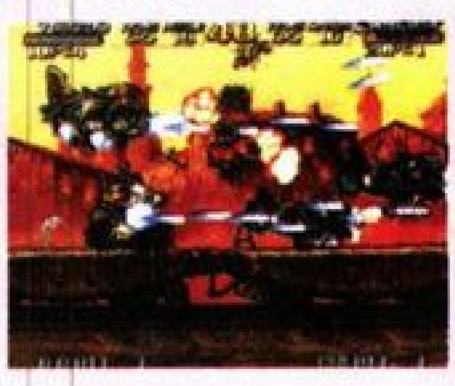
보스는 「2」와 동일하게 등장한다. 우선 위로 올라가서 약점인 입안을 노려 쏘자

## MISSION 3

보행중인 화물열차 위에서 싸우는 스테이지. 장해물을 잘 이용해서 공격을 피하는 테크닉이 중요한 면이다. 이 스테이지도 적의 배치가 「2」에서 크게 변했다. 전작 「2」에서 스테이지 1의 보스였던 적은 이번에 새롭게 전차를 떨어뜨리면서 공격한다.



이 면은 음악도 멋있다



이 면에서도 승차물이 2대 등장한다



「2」의 1면 보스가 이곳에서 부활한다. 보스는 변함없이 거대한 보행병기가 등장한다



중보스 추가

ARCADE

© SNK

2D 격투게임의 자존심

# 스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE

## - Fight for the Future -

새롭게 등장한 오리지널 캐릭터 소개에 이어 이번호에서는 「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE」의 기본 시스템과 캐릭터 특성을 간략하게 소개한다.



▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 대전격투
▶발매일: 미정

## 옛것에서 새로움을 추구한다!!

전작 「스트리트 파이터 Ⅲ 2nd」는 블로킹을 필두로 한 특수한 조작에 근거해 고도의 게임 밸런스를 유지했었다. 물론 그것은 「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd」에도 계승되면서도 「3rd」 나름대로 새롭게 버전 업되어 새로움을 추구하고 있다.

### 체크 포인트 1

#### 동시 입력에 익숙해지자

| 약P | 중P | 강P |
|---|---|---|
| 약K | 중K | 강K |
| 던지기 | 리프어택 | 퍼스널 액션 |

전작 「스트리트 파이터 Ⅲ 2nd」에 존재한 던지기, 리프 어택, 퍼스널 액션의 3요소의 입력방법이 「3rd」에서는 버튼 동시 입력으로 통일되었다. 여기서 주목할 점은 던지기인데 상대를 던질 수 없는 상황에서 입력하면 던지기 실패 액션을 하도록 변경되었다. 이 변경에 의해 던지기를 실패해도 중 or 강공격의 추가공격이 불가능하지만 그대신 근거리에서는 전진하면서 중 or 강공격을 해도 던지기가 되지 않아 확실히 연속기를 할 수 있는 이점도 있다. 이 던지기와 리프 어택은 필수 불가결한 공격 수단이므로 입력에 익숙해지자.


리프 어택의 성능 자체에는 그다지 변화가 보이지 않지만 입력 방법이 간략화되어 비교적 하기 쉽게 되어 있다. 또 이 변경으로 우발적으로 성립되었던 하단 블로킹은 사실상 하기 어렵게 되어 버렸다

### 체크 포인트 2

#### 신요소 파고 들기 블로킹

상대의 공격을 막아 가드 경직 시간을 짧게 하는 블로킹도 「3rd」에서는 약간 사양변경이 되었다. 우선 「2nd」에서는 2종류였던 공중 블로킹 입력이 ➡ 로 통일되었다. 더욱이 이번에는 상대의 공격을 막은 후의 경직시간이 약간 감소되었고, 「2nd」같이 블로킹이 성립한 것을 본 후 연속기를 한다는 것은 시간적으로 어렵게 되었다. 「3rd」에서 파워 다운된 것 같이 생각될 수도 있지만 대신 이번부터는 연속공격 중에도 블로킹이 가능한 큰 이점도 추가되었다. 「2nd」에서는 연속 가드가 되는 슈퍼 아츠에서 조차 「3rd」에서는 가드 중에 블로킹을 한 후 반격을 할 수가 있다. 그러나 블로킹 시간이 짧으므로 실패해서 역습을 당하지 않도록 주의하자.

통상


성립하면 전신이 푸르게 발광하는 것이 통상 블로킹

파고들기 블로킹


붉게 발광하는 것이 파고들기 블로킹. 실패하면 공격에 직결된다

### 체크 포인트 3

#### 전작 시스템 건재

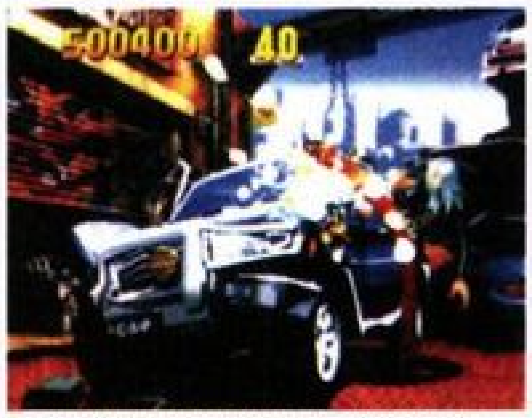
그밖에도 스파Ⅲ시리즈에서는 특유의 시스템이 많이 존재한다. 통상 점프보다 궤도가 큰 하이 점프, 쓰러지면서 구르는 것을 회피하는 퀵 스탠딩, 필살기의 EX화, 특정 통상기의 조합으로 가능한 연속기의 타겟 콤보 등이 바로 그것이다. 그것들은 물론 「3rd」에서도 건재하고 조작방법 등에 변화는 보이지 않는다.



### 체크 포인트 4

#### 신시스템 그레이드 저지 시스템

「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd」에서 도입된 새로운 시스템인 그레이드 저지 시스템. 이 그레이드 저지 시스템은 플레이어의 대전 내용을 평가하는 시스템으로 'OFFENCE', 'DEFFENCE', 'TECH', 'EX POINT' 4가지 항목으로 랭크가 결정된다. 현 시점에서는 아직 상세한 것을 알 수 없지만 연속기와 블로킹의 성공률 등이 관계하고 있는 것 같다.

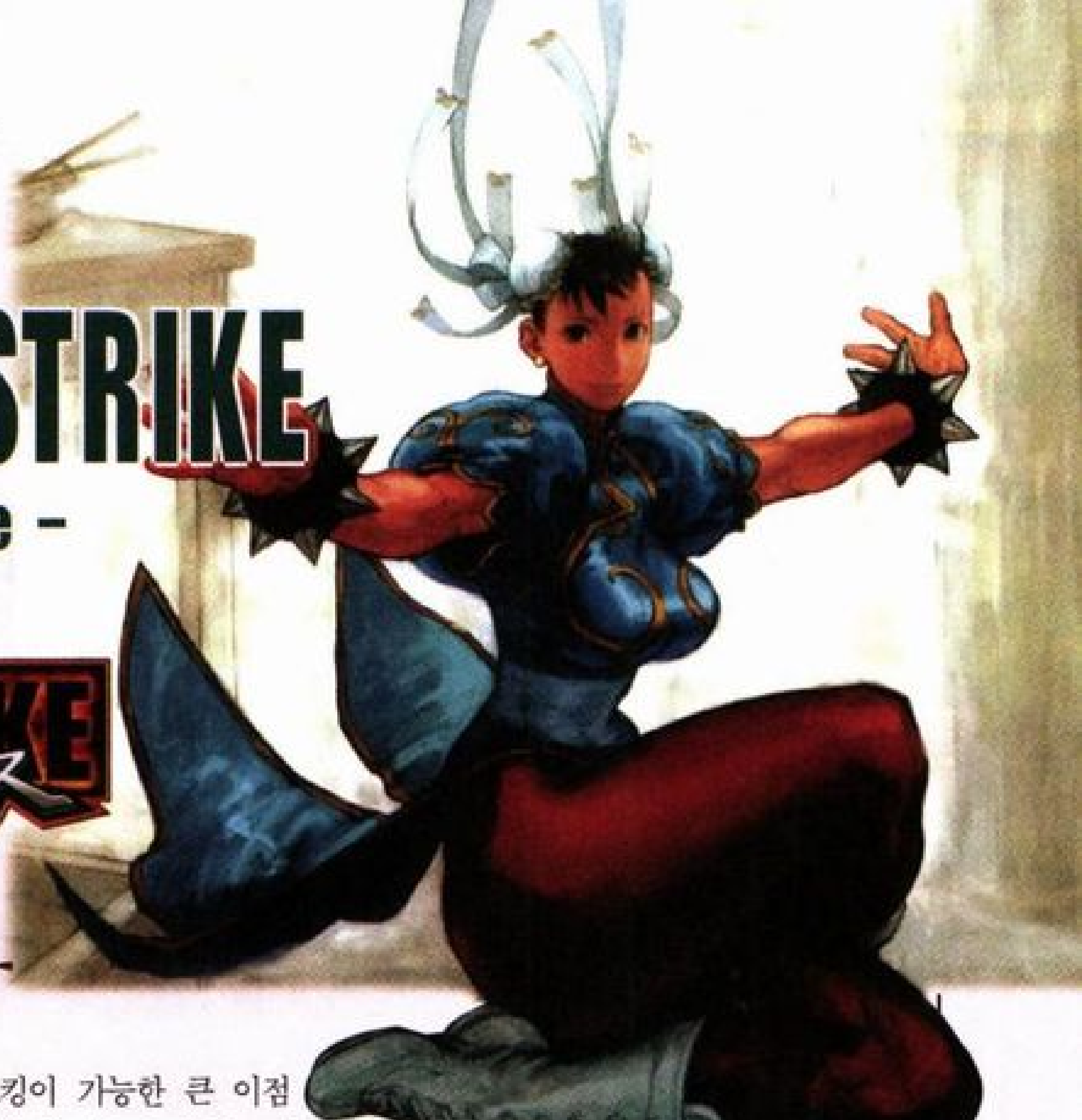

도중에 보너스 게임도 출현! 그밖에 순의 블로킹 연습도 있다



COM전에서는 매 스테이지마다 다음 대전상대를 선택할 수 있다



승부가 끝나면 스코어와 동시에 평가가 표시된다





기존 액션게임과 비교를 거부하는

# 좀비 리벤지

쉬운 난이도로 일본 현지에서 게이머들의 인기를 끌고 있는 액션게임 「좀비 리벤지」. 국내 발매를 기대하며 기본 조작과 스테이지 전개의 기본적인 테크닉을 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

## 총격전이 게임진행을 좌우한다!!

ZOMBIE REVENGE™

「좀비 리벤지」는 기본적인 테크닉만 습득하면 전반은 충분히 원코인으로 진행할 수 있을 정도로 난이도가 쉽게 설정되어 있다. 기본 조작계는 8방향 레버와 3버튼으로 구성되어 있다. 기본 조작계를 살펴보면,

**기본 조작**




후방 공격 ●○●
전방향 공격 ●●●
앞으로 끌기 ●●○
대시 레버 앞 ●○○
대시 공격 대시 중에 ○●○
홀드 ○●○
(적의 공격이 적중되면 버튼을 떼지 않는다. 홀드를 했다면 공격 개시)

다음은 스테이지 진행상의 기본적인 이론과 필요 테크닉을 설명한다.

### 기본1 떨어진 총 공격으로 적의 숨통을 끊어놓자

이 게임은 총격전이 기본이 된다. 좀비가 많이 몰려 있을 경우 다른 액션게임같이 적들을 무조건 가격하면 연속기에 허점이 생겨 반격당하기가 쉽다. 따라서 장풍계가 없는 좀비에게 일단 대시를 한 후 우선 거리를 떨어뜨려 놓자. 그후 멀리서 총으로 사이트를 맥스까지 하고 배리어블 샷으로 쓰러뜨리자.


대시로 거리를 떨어뜨리고 총격. 이것이 가장 안전한 패턴

**대시** 레버 입력+G버튼. 레버를 입력한 후 G버튼을 누르면 하기 쉽다.

**배리어블 샷**
적을 향해 사이트를 붉게 한 후 발사하면 대미지를 많이 준다. 연타하는 것보다 시간적으로 효율이 좋으며 큰 대미지를 줄 수 있다.

### 기본2 총을 갖고 있는 좀비를 우선 쓰러뜨리자

총을 가진 좀비를 방치해 두면 굉장히 위험하다. 떨어져 있어도 총에 맞으면 큰 대미지를 얻어 치명상을 받게 되므로 총을 가진 좀비가 출현했으면 가장 먼저 대시 공격이나 공격 버튼 연타의 연속기로 먼저 공격을 해 무기를 떨어뜨리자.

**대시 공격** 대시 중에 공격 버튼을 누르면 나온다. 위력은 크지 않지만 확실이 다운시킬 수 있으므로 무기를 가진 상대에는 유효하다.


총을 갖고 있으면 대시 공격이나 연속기로 총을 떨어뜨리게 하자

### 기본3 가드야말로 보스전을 위한 시스템이다

보스의 가격, 독성 액체, 번개 공격은 모두 가드로 피할 수 있다. 3면까지의 보스, 중보스의 모든 공격은 가드하고 있으면 작은 피해밖에 받지 않는다(3면 보스의 불공격은 예외). 도망갈 수 없다고 생각하면 일단 가드부터 하자.

**가드** G버튼 입력. 단, 상대가 정면에 서 있지 않으면 안 된다. 공격에 따라서 게이지가 닳기도 한다. 총격, 레이저 등에 대해서는 거의 무효하다.


가드는 보스 공격의 확실한 회피법

### 기본4 대시로 떨어뜨린 후 총격이 보스전의 기본

대부분의 보스전은 대시로 간격을 떨어뜨린 후 멀리서 총격을 하는 것이 기본이 된다. 앞에서도 말했다시피 가격을 하면 그 허점에 공격을 받게 되므로, 보스의 공격을 대시로 헛치게 만들어 그 허점에 총격을 가하거나(2면 보스), 보스의 공격을 가드한 후 대시로 떨어져 총격(1면, 2면, 3면 보스), 대시로 화면을 스크롤시켜 보스의 공격을 제거하고 총격(2면 중보스) 등이 있다.


보스와 거리를 떨어뜨리는 것은 대시가 필수 테크닉

## 그 밖의 상황별 이론

그 밖의 1~2면의 상황별 자코전에서 도움이 되는 이론을 소개한다.

### 일직선으로 좀비가 서 있는 경우

일직선으로 좀비가 서 있다면 연속기를 쓰면서 진행하자. 그러면 플레이어가 직접 가격하고 있는 좀비 한 마리 외에도 주위에 있는 놈들도 플레이어의 가격에 영향을 입어 공격당하지 않게 된다. 특히 필드의 폭이 좁은 경우는 유효하다.


좀비가 다수 있어도 일직선상에 있으면 가격하는 것도 가능하다

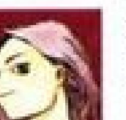
# 허우적의 주저리주저리




DR.문이 짤렸습니다. 환영의 뜻으로 전원 나이트를 갔습니다. 퀘엑~~!! 다들 미쳐버렸습니다. 그러나 그러나…….
하느님 맙소사!! 나이트가 피바다가 되어 버렸습니다. 미쳐버린 허우적의 오른쪽 엄지발가락 발톱이 '홀라당 와지끈 쑤우욱' 하고 빠져버렸습니다.
사라져 버린 발톱을 샅샅이 찾아봤지만 발톱은 온데간데 없습니다. 그러나 빼앗긴 들에도 봄은 오듯이 오른쪽 엄지발가락에도 희망은 있나봅니다.
벌써 발톱이 0.5Cm나 자랐습니다. 빨리 자라라고 물을 주고 있습니다.

**윤민균/인천광역시 계양구 계산 2동 912-2번지 16통 2반**

허우적 누나, 안녕하세요? 열성독자 민균입니다. 허우적 누난 도대체 어떤 분이십니까? 정말 짐작을 못하겠습니다. 사실 이렇게 펜을 드는 이유는 할 말이 있어서입니다. 구구리 누나와 사이좋게 지내세요. 구구리 누나를 헐뜯는 그런 말은 삼가해 주세요. 너무하지 않습니까? 그 비리가 나간 후부터 많은 독자들은 그 얘기가 사실인지 아닌지도 모르면서 구구리 누나를 성격이 무서운 여자로 생각하고 있습니다. 설마 구구리 누나를 라이벌로 생각하셔서 그런 비리를 말하십니까? 그렇다면 반성하시고 아니면 앞으로는 그런 말을 하지 마세요. 알았죠? 제가 허우적 누나를 너무 몰아부쳤나요? 그렇다면 죄송해요. 다 허우적 누나의 장래를 위해서 하는 말입니다. 제가 무슨 선생님이라도 된 기분이군요. 그럼 제가 말한 것 항상 가슴에 새겨 두세요. 그럼 안녕히 계세요.



**으음. 민균이의 질문에 하나씩 대답을 해야겠군요.**
**첫째 안녕하나구요? 사실 안녕하지 못합니다. 발톱이 너무 아파서 안녕하지 못합니다.**
**둘째 도대체 어떤 분이냐구요? 으음. 나도 잘 모르겠습니다. '어떤'에서 어떤이라는 것이 지적하는 게 뭐죠? 저를 낳으신 우리 어머니께서도 '도대체 넌 어떻게 생겨먹은 애냐?'라는 말씀을 자주 하시는 걸 보면 우리 어머니도 아직까지 그 해답을 찾지 못하신 것 같습니다. 그래서 두 번째 질문에 대한 대답은 저도 모르겠습니다.**
**셋째 너무하지 않냐구요? 구구리랑 사이 좋아요. 훗!! 저는 남자보다 여자를 더 좋아한답니다. 스으읍~~. 헐뜯다니요!! 전혀 아니라는 사실을 여기서 다시 한번 밝힙니다.**
**넷째 그런 비리를 말하시냐구요? 사실인지 아닌지도 모른다구요? 또 한번 밝히지만 사실입니다. 그리고 구구리를 라이벌로 생각하다니요. 전 라이벌 따위는 싫어합니다. 그리고 구구리 성격 안 무서운 여잡니다.**
**다섯째 알았냐구요? 반성도 앞으로 그런 말하지 말라는 것도…. 이 말로 대답을 대신 하지요. 「닭의 목을 비틀어도 새벽은 온다」**
**여섯째 너무 몰아부쳤냐구요? 훗!! 뭐 이 정도 가지고(^^). 뒤에 죄송하다는 말 때문에 웃었습니다. 훗!!**

*P. S. 으음 정말 선생님한테 혼나는 학생이 된 기분이 드네요. 근데 항상 가슴에 새겨 두라는 엄명에… 으음. 뇌에서 칼슘이 빠지는 제 나이로서는 항상 가슴속에 새겨 두기 위해서 민균이의 엽서를 모니터 앞에 붙여놨습니다. 제 장래를 위해!! 민균이의 장래도 파이팅!!*

**정기덕/인천시 남구 문학동 70블럭 6-1로트 경인그린빌라 마동 403호**

FF8 추가 공략 무지 좋았다. 허우적님의 주저리 주저리 무지 웃겼다(박○○님 사연 무지 무지 웃겼다). 근데 구구리님 사진 다시 흑백으로 실어 주십시오. 그리고 챔프 점수 상품 제발 플스 소프트도 좀 넣어 줘. 파워맨 무지 쉽게 찾았다(운이 좋은 건가?) 쿠헬헬….



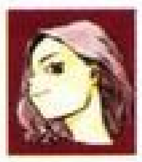
**또 뽑았습니다. 애독자 엽서에서. 앞으로도 종종 뽑을 예정입니다. 5월호 사진 사건!! 하느님 맙소사!! 솔직히 할 말이 없습니다. 퀘에엑~~. 목을 매달고 싶습니다. 속죄하는 마음으로 기덕군의 사연을 뽑았습니다.**

**권오재/충남 천안시 성정동 245-2번지**

우진이 누나 안녕하세요! 전 이번호(99년 5월호) 겜파워를 보고 크~게 느낀 바가 있어서 몇 자 적습니다. 우선 결과부터 발표하도록 하죠! - 중략(이 부분은 쑥스러워서 생략했음) - 18세 소년의 가슴에 석유를 뿌리시고 불을 땡기셨습니다. 반 아이들 앙케이트 조사 자료두 있는데 원하시면 보내드리죠! 이 깨달음의 고마움을 용감한 컷맨과 편집부장님 글구 사진찍어주신 위대하신 분께 돌립니다. 누나 잘 지내시고요. 잠을 마니마니 주무세요! - 생략 -

*P. S. 그 비트 매니아 갖구 날아가 버린 누님의 보이 프렌드는 명령만 떨어지면 해결해 드리죠! 제 동생들의 주먹이 눈물을 머금고 기다리고 있습니다. 글구 귀여운 연하남자 원하시면 멀리서 찾지마시고 이 소년을….*

이번호 각 코너의 주소가 빠져있더군요. 새턴人, 구구리얼, 허우적의 주저리 주저리. 봄이라서 그러셨겠다고 생각하고 그냥 넘어가죠. 오자를 줄이시고 주소도 꼬박꼬박 써주세요. 글구 구구리 누나랑 허우적 누나의 전신 사진 좀 실어주세요. 부탁드립니다. 흥미기획 파워의 미소녀들 어떨까요? 꼭 고려해 봐주세요.



**이 두 사연은 하나는 주저리 코너로 온 것과 하나는 애독자 엽서에서 뽑은 겁니다. 가슴이 석유로 젖고 불이 땡겨진 18세의 오재군!! 글구 귀여운 연하의 남자인 오재군!! 제가 중학교에서 집합을 공부할 때 기저귀 차고 아장거리면서 엄마 앞에서 짝짜꿍 아빠 앞에서 짝짜꿍을 찾았을 엄청나게 연하인 오재군!! 그런 오재한테 침을 흘렸다가는 사회에서 매장될 것 같아서 눈물을 머금고 멀리서 찾을렵니다. 아! 그리고 부탁하신 사진얘긴데요. 구구리랑 제 전신 사진을 파워에 실으면 구구리랑 저랑은 집안 재산을 모두 털어서 파워를 사야만 할 것 같군요. 그때 오재도 한 1000권 사주세요. 사겠다는 각서같은 거 하나 보내주면 그때 '파워의 미소녀들'이라는 흥미기획을 진지하게 생각해보지요. 오재의 각서를 기다리며 다이어트에 들어갈 예정입니다. 흑흑흑!!**

**곽병재/대구시 동구 지묘동 360번지 태왕그린힐즈 104동 401호**

안녕하세요? 허우적 누나. 흠~ 구구리 누나에 이어 두 번째로 누나라고 부를 수 있는 담당자가 등장했네요. 추카추카. 그러나 요즘 아케이드란이 부실한 감이 없지 않네요. 뭐 허우적 누나 맘대로 할 수 없다는 건 알지만 그래도 좀 알차게 꾸며 주셨으면~. 부탁드리구요. 하나 더 부탁드릴 게 있어요. 곧 있으면 엄마생신이시거든요. 정말로 솔직히 저는 엄마 생신이나 결혼 기념일 때 선물 한번 해 드리지 못한 나쁜 놈이거든요. 하지만 이번 달엔 돈도 있고 꼭~ 멋진 생신 선물 해 드리고 싶어요. 여자 맘은 여자가 잘 안다고(그런 말이 있나?) 허우적 누나가 30대의 저물어가는 마지막을 장식할 멋진 선물 베스트 3를 뽑아 주세요. 정말 간곡히 부탁드립니다. 잘되면 필히 이득이 돌아가실 겁니다. 그럼 다음달에 뵙죠. 3돌2가



**나쁜 노무 병재. 훗!! 그냥 인용한 것뿐이니 화내지 말 것. 병재를 보니 나중에 병재같은 아들을 '숨펑숨펑' 낳아야 겠다는 생각이 드네요(하하~ 쑥스러워~). 사실 저도 엄마아빠 생신 기억을 못하거든요. 결혼 기념일은 더더군다나. 앞에서 밝혔듯이**

뇌에서 칼슘이 빠져나가는 나이라. 그나마 여동생이 있어서 옆에서 가르켜주지 않았더라면 천하의 불효녀에. 아니 솔직히 말해 저희 엄마는 뚜드려 팼을 겁니다. 그리고 지금까지 먹고 쓴 돈을 다시 내놓으라고 하실 겁니다(으윽 우리 가족의 비리를…). 으음. 어머니 생신에 좋은 선물 베스트 3라!! 상당히 어려운 부탁입니다. 아참 근데 왜 푸릇푸릇한 20대 초반인 저에게 30대의 저물어 가는 어머니의 취향을 물어보시는 건지…. 나이 차이를 극복하기 어려웠습니다. 그럼.

첫째 스카프. 진달래와 벚꽃이 만발했습니다. 멋진 스카프로 장식하신 어머니. 환상적이겠죠.

둘째 브로치. 두말 할 필요없겠죠.

셋째 사실은 이것을 가장 추천하지만. 붉은 장미꽃 다발과 뺨에 키스를 해 드리세요. 훗!! 좀 쑥스럽겠지만. 카카캬~~ 여자는 늙으나 젊으나 꽃은 좋아한답니다(근데 전 별로 안 좋아합니다. 상관없는 얘기였음). 남편한테 받는 꽃과 아들한테 받는 꽃! 확실히 느낌이 틀릴 겁니다.

그리고 진짜루 잘되면 이득을 필히 돌려주십시오. 무지하게 그 이득이 궁금합니다. 마지막으로 어머님 생신 추카드립니다. 허우적 올림.

*P. S. 질문있습니다. 추카한다는 건 제 코너가 생긴 걸 추카한다는 겁니까? 아니면 병재가 누나라 부를 수 있는 담당자가 생긴 것을 추카한다는 겁니까?*

**이정수/ 수원시 권선구 평동 15-20 6/4**




안녕하세요? 허우적 누나. 제 친한 친구 중에서 정현이라는 친구가 있습니다. 이 아이는 한 달에 PC 게임잡지까지 4권 정도 사는 아이입니다. 물론 파워의 열성 독자이기도 한 녀석입니다. 다름이 아니라 정현이에게 그냥 말하기가 좀 모해서 이렇게 누나 코너를 빌려서 글을 씁니다. 전 이 녀석과 오락실을 함께 갔었습니다. 그때 저에게 잔돈이 없기에 그냥 정현이에게 겜 한판만 하게 돈 하나 달라고 했습니다. 그러니깐 정현이는 한참을 생각한 후에 모할 거냐구 해서 전 집에서 철권 3를 연마했기에 한번 해볼까라고 하였습니다. 그런데 문제가 일어났습니다. 이 녀석은 동전 투입구에 백원을 넣은 후 화랑을 고른 후 자기가 하는 거였습니다. 그러더니 1라운드를 무참히 깨진 후 자리에서 일어난 후 저보고 열심히 해라라고 하는 거였습니다. 짜식이 쪼잔한 것도 분수가 있지. 그것도 한번 지고 난 걸 저보고 하라구 하다니. 전 그때 무진장 어이가 없었습니다. 이 아이는 파워의 열성독자이므로 아마 제 글이 실린다면 제 글을 보고 깨우칠 것입니다. 제 친구 정현이에게 한마디만 한다면 오락실에서 만나면 100원 갖고서 쪼잔하게 굴지 말라는 것과 - 생략 -

*P. S. 아! 그리고 누나에게도 저같은 친구가 있나요?*



머리 깨져라 고민을 했습니다. 제가 어떻게 쓰느냐에 따라 열성독자인 정현이가 파워를 버리고 L이나 M지를 사면 어떻할까하고…. 정현이가 파워를 안 사게 되면 정수가 정현이 대신 한달에 2권씩 사준다고 약속을 하면 진심을 말하겠습니다. 후후~~ 농담을 가장한 진담이라는 거 알거라고 생각하고 본격적인 얘기를 해보죠. 일단 정수한테 잘못이 있습니다. 옛날 대학교 4학년 여름때 친구랑 둘이서 지리산을 간 적이 있습니다. 화장실은 가고 싶은데 가져간 휴지가 다 떨어진 것이었습니다. 때마침 비도 쏟아지고 해서 다시 휴지를 사러 산을 내려간다는 것은 도저히 불가능한 일이었습니다. 그래서 무작정 화장실 안으로 들어갔습니다. 와우와우~ 그곳에서 여행용 티슈를 가진 여자를 발견했습니다. 그래서 "저기요. 휴지 한 장만 빌려주실거죠(방실방실~. 솔직히 여자 앞에서 웃는 거 별로 안 좋아합니다. 그래도 휴지 때문에)"라고 했더니 그 못생긴 여자 왈 "네. 한 장만 뽑아가세요" 으윽. 전 큰 것이였는데…. 결국 티슈 한 장 달랑 들고 화장실 안으로 들어갔습니다. 훗!! 위대하신 스크루지 선생님을 생각하면서 열심히 한 장으로 용무를 끝냈습니다. 그 후부터 저는 "야. 돈 3만 5천 4백 2십원 좀 꿔줘". "난 247㎖의 물을 먹을테야. 물 줘!"이런 식으로 '콕' 찍어 정확하게 말합니다. 정수가 잘못했다는 걸 이해했는지요. 그러니깐 앞으로 정현이랑 놀 때는 "철권 3 30판 하게 3000원을 빌려줘"라던지 "비트 매니아를 우적우적 씹어먹게 나한테 3백만원짜리 철갑이빨을 해줘"라는 식으로 말하세요. 아 그리고 저한테도 쪼잔한 친구가 있나구 물어봤나요? 물론 있었습니다. 근데 지금은 어떠냐구요? 훗!! 몽둥이 앞에 장사 없다고 지금은 안 쪼잔합니다. 사람은 맞아야 정신을 차립니다. 그럼.

*P. S. 저는 비트 매니아 안 먹습니다. 요즘은 꿀물을 먹고 있습니다. 카아아~*

**이경진/서울시 강북구 수유3동 36-14**

146P 2000점에서 '이경진'이라는 이름 보이시죠! 근데 왜? '박형기'라는 분과 같이 쓰여있죠?! 이. 이것은… 동. 동거…! 오~옷~ 이게 뭐예요~? 우잉

*P. S. 구구리님! 이번에야 알았는데 남자친구로 가장한 놈이 비트 매니아 가져갔다구요? 우~웃! 그런 놈은 그냥~. 콱! 실은 저도 실연의 아픔이….*

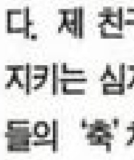


또다른 수렁에서 건진 내 딸이 아니라 애독자엽서에서 건진 이경진양의 사연입니다. 박형기씨와 동거하지 않는 이경진양. 구구리가 아니라 접니다. 허우적입니다. 훗!! 자기 이름만 보고 내용을 제대로 읽지 않다니…. 그래도 경진양도 자기 일처럼 몸을 부르르 떨어줘서 고맙습니다. 물론 저도 앉아서 당할 수는 없지 않겠습니까. 대학 동기 삼촌이 일본 오사카에서 이름 깨나 있는 야쿠자입니다. 훗!! 참고로 경진이가 말한 '그런 놈'은 지금 일본에 있습니다. 며칠전 친구 삼촌으로부터 연락이 왔는데 말머리를 잘라서 '그런 놈'한테 보냈다고 합니다. 경진이에게 실연의 아픔을 준 '또다른 그런 놈'을 처치하기 위해 삼촌 연락처를 가르켜줄까요?

*P. S. 근데 진짜루 동거안해요?? 근데 동거가 뭐야???*

**이효석/경기도 시흥시 미산동 서강 아파트 B동 1303호**

안녕하세요. 허우적 누나. 허우적 누나의 재치와 순발력에 뿅간 겜파워 보이 효석입니다. 제가 얼마 전에 안 좋은 일이 있었거든요(무슨 일인지 궁금하시면 구구리 누나한테 물어보세요). 그래서 정말 힘이 듭니다. 집에서, 그리고 학교에서 밝게 지낼려고 정말 많이 노력하는데. 그게 잘 안되더군요. 그런데…. 4월 31일 게임파워의 주저리 주저리에 나온 사연들과 답변들은 저의 웃음을 되찾아 주었습니다. 정말 허우적 누나의 재치는 환상이더군요. 새턴人 담당 가지님은 약간 억지스럽고 썰렁한 유머인데 반해(가지님 죄송해요) 허우적 누나의 유머는 자연스러워요. 누나의 평소 생활 모습이 상상이 갑니다. 아 그리고 내일 수학 여행가요. 설악산으로. 중학교땐 설레이고 떨렸는데 이번엔 그렇지 않네요. 그래도 재밌게 즐기고 와야겠죠? 그리고 4월 15일이 제 생일입니다. 선물은 눈꼽만큼도 기대 안 합니다. 축하하고 기뻐해 주는 마음이 중요하니깐요…라고 하면 섭섭하죠. 선물. 기다릴 겁니다…. HA! HA! 농담이구요. 마음의 선물이면 충분하죠.



맨 처음엔 저와 같이 선물에 눈이 먼 같은 족속인 줄 알았는데 농담이라는 말에 제 족속이 아니라는 걸 알았습니다. 훗!! 저는 항상 "마음대신 선물을 줘! 그것도 많이 줘!"라고 하는데…. 쩝~ 사람들은 모두 저와 같지 않나 봅니다.

고등학교 수학여행이군요. 저도 생각납니다. 지금으로부터 10년전의 일이…. 으음. 이런 얘길 해도 되나~ 에라 모르겠다 해버리자. 친구들이랑 옷벗기 고스톱을 쳤습니다. 제 친구들도 만만치 않습니다. 한번 뱉은 말은 반드시 지키는 심지가 곧은 친구들이라 훗!! 보고 싶지 않은 친구들의 '축' 쳐지고 흘러 넘쳐 바닥에 깔려 널부러지고 철퍼덕철퍼덕거리며 주름이 자글자글간 허여멀걸한 뱃살과 썬텐을 가장한 떼두덩들을 봤습니다. 비위상해 죽을뻔 했습니다. 그 이후론 절대로 전 고스톱을 치지 않습니다. 아참 며칠전 '축' 쳐지고 흘러 넘쳐 바닥에 깔려 널부러지고 철퍼덕철퍼덕거리며 주름이 자글자글간 허여멀걸한 뱃살을 가진 친구가 딸을 낳았습니다. '가은아 제발 엄마만은 닮지 말아다오.'

# X-file

10.2GB HDD를 사러갔다 우연히 들른 용산전자상가의 한 대형 매장. 그곳에는 최신 영화 비디오 CD가 9,000원대에 팔리고 있었다. 성인CD는 2,000원대. 인기 PC게임도 2~3,000원대. 더욱 더 놀라운 건 8,000원 짜리「토토로」,「원령공주」비디오CD가 팔리고 있다는 사실!

몇 달 전 높으신 분들이 발표했던 일본문화개방! 영향력이 너무 커 99년 이후에나 개방되어야할 '애니메이션' 분야가 대한민국 용산에는 이미 개방되어 버렸다.

할인매장을 상상케 할 정도로 넓은 이 매장에는 지난 달 추천 애니메이션이었던 미야자키의 8개 작품은 물론이고, 유명하다 싶은 애니메이션은 다 모인 듯, 200여가지가 넘는 제품 리스트가 준비되어 있다. CD, 비디오, 캐릭터 상품 등 형태도 다양했고, TV 모니터에는 일본어가 그대로 흘러나오고 있었다. 마치 일본 아키하바라 전자상가에 와 있는 듯한 착각이 들 정도. 당연히 정품일리 없는 이 상품들. 국내 복사기술의 놀라움을 금치 못하는 기자.

깜짝 쇼처럼 단속을 피해 한 밑천 벌어보자는 생각인지는 몰라도 일본문화 개방에 앞서 이런 CD들이 공공연하게 유통되고 있다는 사실이 놀라울 뿐이다. 그러나 이들 불법 유통상에 대한 정부의 조치가 우선되어야 하겠지만, 이미 이렇게 된 이상 일본문화개방을 더 늦출 필요가 없다는데 초점을 맞추어야 할 것이다.



[메이 LEE]

## 이미 일본문화 개방 이루어진 대한민국 용산!











나의 존재를 찾아서...

# 레인 Serial Experiments Lain



제작사 : PIONEER LDC
국내배급 : KS 엔터테인먼트
발매일 : 미정

난해하다. 에반게리온보다 더 어렵다. 무엇을 이야기하려고 하는 것인지…. 깨끗한 그림들, 천천히, 그러면서도 아주 부드럽게 화면이 이동한다. 그러나 갑자기 빨라진다. 지금보다 약간 더 미래, 에바의 '레이'처럼 청초하면서도 차가워 보이는 한 소녀의 눈에 비친 정보화 사회, 과연 이 애니메이션은 무엇을 말하고자 하는가?

## 네트워이 지배하는 세상에서의 미래의 나!

네트워 사회. 이 애니메이션은 지금보다 다소 미래의 동경에서 일어나는 일을 다루고 있다.

정보단말기인 'NAVI'가 보급되어 TV와 같을 정도의 미디어로서의 힘을 지니고 있다. 대화는 네트워크를 통하는 것이 당연시되는 시대. 아주 자연스럽게 휴대 NAVI를 통해 쇼핑과 관광을 끝내는 소녀들. 학교에서의 소문이나 유행 정보를 손쉽게 취득할 수 있는 NAVI는 자신과 객체를 연결시키는 없어서는 안될 중요한 수단이다. 네트워의 세계에서 자신과는 전혀 다른 인물을 설정, 행동하는 것도 가능하다. 이에 네트워의 세계에서만 존재하는 '인종'도 생겨나기 시작했다. 그리고 야심 가득 찬 이들은 드디어 현실세계로 움직이기 시작하는데…


네트워 세계의 암시


모든 사람은 연결되어 있다!


사람, 사람들…


사이버 세계로

### 玲音(레인)

이와쿠라 레인(岩倉玲音). 중학교 2학년생. 어떤 일에도 흥미를 가지지 않는 소녀. 집에서도 학교에서도 불안정한 자신의 존재를 느끼고 있다. 놀거나 꾸미는 것과 같은 보통 여중생들이 흥미를 가지는 것에는 관심이 없고, 그저 붕 떠있다. 그러나 오직 아리스 만이 그러한 레인을 받아들이고 있다. 가족, 따듯하고 이상적인 가정은 아니지만 레인의 존재를 배제하지도 않고, 간섭도 하지 않는 그러한 존재.

### 언더 애니 풍의 애니메이

"호러물이다, 사이버 펑크적 사이코 애니다, 언더 애니메이션이다. 오프닝이 너무 멋있다. 주인공이 레이를 닮았다. 곰돌이 코스튬(?)이 너무 귀엽다." 이처럼 애니메이션 매니아들의 'lain'에 대한 평가가 다양하다는 것은, 작품성이 깊다는 것을 의미한다.


레인


울지마, 내가 있잖아!

컴퓨터 없이는 살 수 없는 사이버 세대와 비뚤어지고 방황하는 청소년을 잘 반영한 'lain'. TV동경을 통해 매주 심야 1시가 넘어 방영됐던 이유도 밤의 습성을 지닌 통신 매니아들을 끌어들이기 위한 전략이었을까? 이 작품의 주제 또한 네트워과 관련되어 있다. 간간이 복잡한 전깃줄로 네트워 세계를 암시하면서, 주인공인 레인의 무표정한 얼굴, 컴퓨터광인 아버지, 사치스러워 보이는 어머니와 언니 등의 가족들 속에서의 레인, 네트워 세계 속에서 자신을 부르는 미지의 친구 등을 통해 자연스럽게 이야기를 네트워 속으로 끌어들이고 있다.

이 작품은 '에바' 정도의 '대박' 타이틀은 아니다. 그러나 PS, LD, DVD, OST 등 여러 장르로의 이식을 통해 작품성을 인정받아 알게 모르게 많은 유저들로부터 사랑을 받고 있는 작품이다. 특히 소형 PDA와 레인의 '쿠마' 잠옷을 본다면 그 깜찍함에 잠을 못 이룰 정도.


밖에서도 곰돌이 옷을 입고 다니는 레인(잠옷이 더욱 귀엽다)


레인의 얼굴에 남겨진 까마귀의 흔적


한 소년의 게임기 화면 속에 레인의 얼굴이…


바람이 불어도 모자가 날리어도

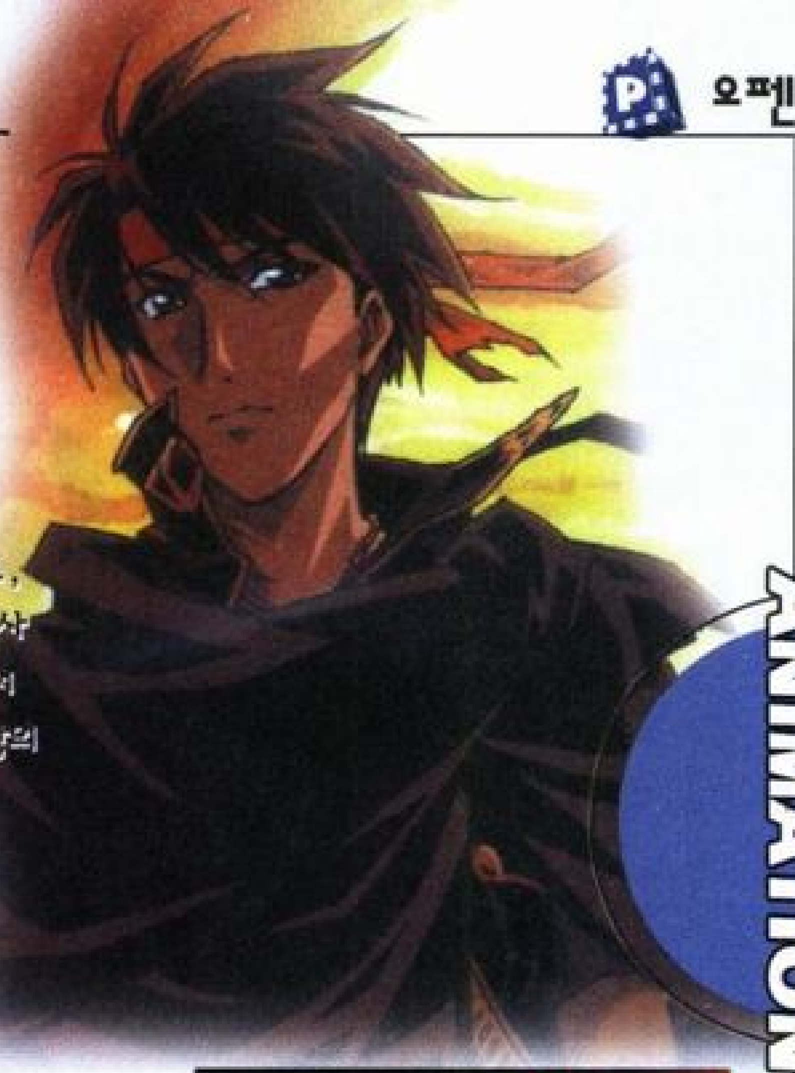

땅에 떨어지지 않는 이 상황은?

잘생긴 터프가이 마법사

# 오펜 ORPHEN

제작사 : 각천서점 · TBS
국내배급 : KS 엔터테인먼트
매 체 : VIDEO CD
발매일 : 미정

꼭 다문 입술, 빨간 머리띠, 바람에 휘날리는 허름한 망토, 목에는 멋진 펜던트를 하고 석양을 등진 남자. 바로 마법사 오펜의 모습이다. 그 멋진 모습만큼 캐릭터 인기순위에서 대부분 1위를 차지하고 있는 오펜. 그가 괴물로 변한 연상의 여인을 본래 모습대로 되돌리기 위해 여행을 나섰다.



ANIMATION

## 나의 이름은 오-펜!

키에사르히마 대륙의 도시 토토칸다. 대륙의 마법사였던 오펜은 언제부터인가 이 마을에 들어와 살기 시작한다. 또 오펜이 묵고 있던 여인숙의 아들 '매직'은 그의 동생이 되기를 자청해 와 오펜으로부터 마법을 배운다. 그런데 오펜은 날마다 동네에서 가장 예쁘다는 마리아벨의 집을 엿보고 있다. 그러던 어느 날 오펜은 그녀의 동생인 크리오의 알몸을 보게 되고 크리오는 명검 벨트 앤드레스를 쥐고 오펜을 향해 돌진해 온다.

두 사람이 대치하는 동안 하늘에서 갑자기 벼락과 함께 검은 구름이 휩싸이면서 괴물이 등장, 온 마을과 이들을 공격하기 시작한다. 이때 오펜이 칼을 뺏어 들고 마법으로 괴물과 대치하는데…. 그 괴물은 꿈에도 그리던 '아더리' 누나였다. 차마 공격을 하지 못하고 방어만 하는 오펜. 분위기는 더욱 고조되어 가는데, 과연 이들 사이에는 어떤 사연이…



크리오, 그는 호수에서 가장 완벽한 한 남자를 보았다!



"감히 남의 알몸을 엿보다니…"



치열하게 방어전을 벌이는 오펜. "누나~돌아와!"


메인 캐릭터 오펜 & 크리오

## 오펜과 아더리, 그리고 차일드맨

오펜(키리랜세로), 그는 두 명의 적을 두고 있다. 한 명은 자신의 어릴 적 연인 '아더리', 또 한 명은 자신의 마법 사부였던 차일드맨. 아더리가 어느 날 마법 수업 중 괴물로 변해버리자 차일드맨은 오직 자신만이 아더리를 원래대로 되돌릴 수 있다고 자신하지만, 아더리를 죽이라는 지령을 받게 되는 차일드맨. 두 사람의 사이에는 심상치 않은 기운이 인다.


「오펜」매니아의 작품


상아의 탑에서 다시 만난 두 사람, 오펜과 차일드맨



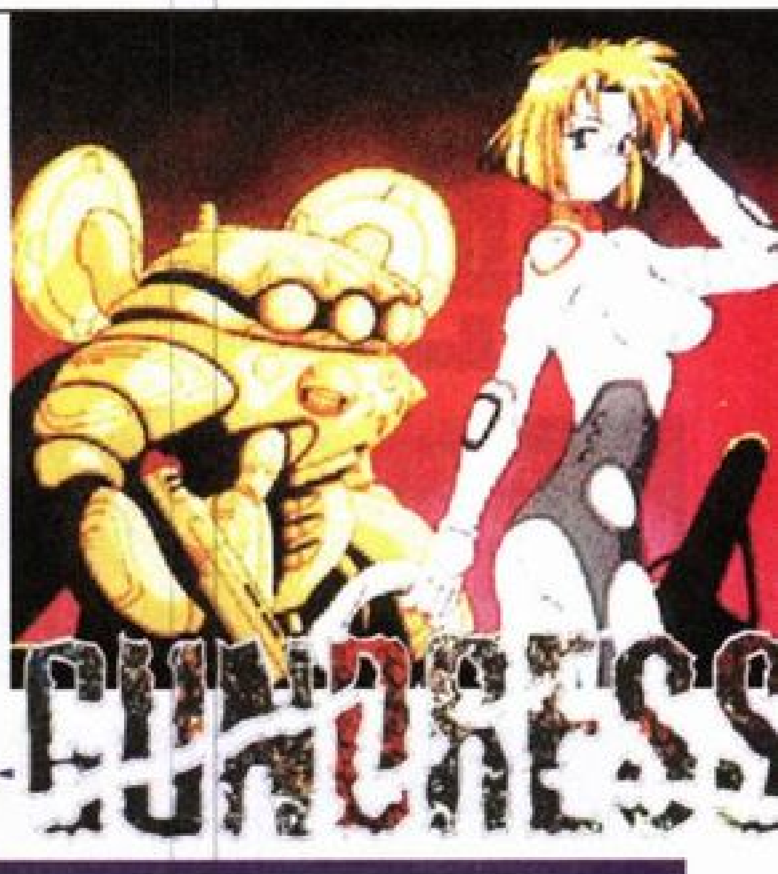

나의 투정을 받아주던, 나를 이끌어주던 누나, 아더리

일찍이 어린 키리랜세로를 이끌어 주었던 아더리. 오펜의 기억의 속에는 지금도 좋은 누나였던 시절의 아더리를 잊을 수가 없다. 누나에 대한 생각이 없다면 오펜은 여행을 계속할 수 없다. 그러나 그것은 역으로 현재의 괴물 아더리에 대한 인식을 무디게 하고 있다. 그녀를 맞닥뜨리면 오펜은 키리랜세로로 돌아가고 만다. 어린 시절의 순진하고 재롱부리기 좋아하는 소년의 모습으로.

차일드맨으로부터 마법을 배웠던 오펜. 그와 지금 대적하고 있지만 오펜의 마음에는 차일드맨에의 경외의 마음이 강하게 남아있었다. 또한 차일드맨도 완전히 마음을 닫아두지는 않았던 것이다. 그러나 비극은 이미 시작되고 있었다.

한일합작 최신 애니메이션

# 건드레스 GUNDRESS




제작사 : 건드레스 제작위원회
국내배급 : 동아수출공사
방영일 : 7월(여름방학)

최초의 한일합작 애니메이션, 건 드레스. 그러나 원화작업이나 감독 모두 일본제(制)다. 따라서 '문화개방'에 앞선 일본 애니메이션의 국내개봉을 위한 전략적 기획이라는 소문이 나도는 가운데 이 영화는 이미 일본에서 개봉되었으며 국내에도 7월 개봉을 앞두고 있다. 과연…?

## 여성 5인조, 특수 경비 임무를 수행하라!!

서기 2100년. 2번의 지진을 거쳐, 요코하마구는 일명 '베이사이드 시티'라는 자치도시로 거듭나게 된다. 이 도시는 유기건조물로 구축, 22세기를 노리는 최신국제도시가 될 예정이었다. 그러나 새로운 시도를 거치는 도중 국제적인 테러집단이 암약하는 세계 제일의 범죄도시가 되고 말았다. 그 와중에 시장이 암살되고, 신 시장이 된 윈·하이크는 그의 오른팔인 SWAT 대장을 기용, 특수 경비회사(바운서팀)를 구성했다. 그 이름은 엔젤암즈사. 팀명을 「팀 엔젤」이라 명명했다.



시장, 그리고 5명의 미녀 특공대, 메카닉이 모두 모였다!!



똘똘하게 생긴 엔젤암즈의 시장 티커코

「팀 엔젤」은 여성 5인으로 구성되어, 랜드메이트라고 불리는 파워 슈츠를 타고, 베이사이드 시티의 테러집단과 대치하는 것이 이 애니메이션의 기본 설정. 그런데 주변 사람들은 이들을 이렇게 불렀다. 무기(GUN)와 드레스(DRESS)를 몸에 걸친 자, GUNDRESS라고….

### 감독은 「건담 시리즈」의 제작자

「건드레스」는 건담 시리즈로 유명한 선 라이즈 사에서 활동했으며 신진 작가집단 ORCA(오르카)의 감독인 야타베 가츠요시의 작품으로, 최근 봄방학을 맞이하여 토에이 보급으로 일본 전역에 개봉됐다. 제작에는 공각기동대의 시로 마사무네도 참여하고 있는 것으로 알려졌지만 설정협조 차원에 그친 것으로 알려졌으며, 국내 업체인 동아수출공사가 컨소시엄 형태로 참가, 총 제작비 50억 원 중 10억 원을 투자하고 있다. 주인공 5명 중 한 명이 한국으로 설정되어 있는 것도 동아수출공사가 투자하고 있기 때문인지는 명확하지 않지만 기분 좋은 일.



마르샤와 그의 병기, 녹토올

## 오! 등장인물에 한국인이…



### 윤·케이

연령 18세(2082년 4월 1일생)
국적 : 고려공화국(한국)
신체 : 160cm / 43kg
엔젤팀의 리더, 한국인이다. 전 고려군의 군인. 특기는 태권도, 잘 못하는 것은 뽐내기



### 미셸·여가

연령 : 16세(2084년 11월 29일생)
국적 : EU 프랑스
신체 : 155cm / 42kg
15세에 박사 학위를 취득한 천재소녀, 격투 실력이 부족한 편이나 정보처리 전에 능하다



### 실비아·카키하나

연령 : 19세(2083년 8월 8일생)
국적 : 일본 오키나와
신체 : 175cm / 65kg
카키하나에서 태어나 오키나와에서 자랐다. 고대의 공수 기술을 사용하며, 총 보다는 백병전에 능하다. 트러블 메이커



### 마르샤·아사노

연령 : 18세(2084년 2월 14일생)
국적 : 일본
신체 : 157cm / 55kg
경찰학교를 수석으로 졸업한 전임 경찰. 저격에 능하며, 머신 트레이닝을 일과로 삼고 있다



### 아리사·카타쿠라

연령 : 21세(2079년 10월 29일)
국적 : 일본
신체 : 172cm / 55kg
테러리스트 집단의 사이보그, 무정부주의자이며, 비정한 성격으로 팀원들과 잘 융합하지 못한다



넘프(실비아)



녹토올(마르샤)

### 건드레스란

건드레스(GUNDRESS)란 총(GUN-무기)과 드레스(DRESS-옷)의 합성어다. 강하고 공격적인 GUN과 아름답고 부드러운 인상을 주는 DRESS, 이 2개의 상반되는 단어는 GUNDRESS의 세계를 잘 나타내고 있다. 엔젤 암즈의 5명의 전투복 '랜드메이드'는 로봇애니메이션작품에서 보여지는 조종 머신이 아닌 조종자의 몸의 연장선인 동시에 자유롭게 디자인된 메카닉인 것이다.

ANIMATION



# 메이-LEE의 추천 애니메이션 ~가이낙스편~

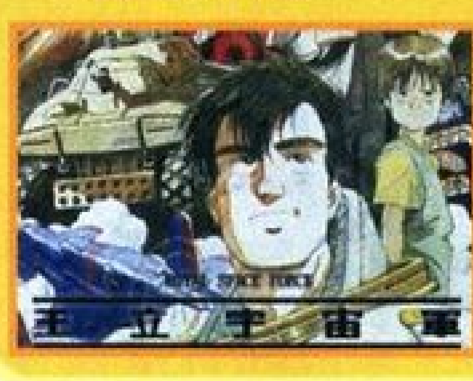
엽서를 통한 여러분의 성원에 힘입어 '추천애니' 코너를 1P로 늘렸습니다. 이번 추천 애니메이션은 지난 호의 「미야자키 하야오 편」에 이어 '에반게리온'으로 너무도 잘 알려진 「가이낙스(GAINAX)의 애니메이션 편」입니다. 여기서는 「에반게리온」과 「나디아」로 대표되는 가이낙스의 작품들을 둘러보고, 또 '에바'와 관련된 소프트들도 함께 알아봤습니다.

## ● 그와 그녀의 사정




1999년작. 1995년 10월의 신세기 에반게리온의 방영으로부터 3년, 가이낙스에서 내어놓은 최신작은 「그와 그녀의 사정」이라는 소녀만화 풍의 TV 애니메이션. 애니메이션 제작에는 「소녀혁명 우테나」와 「극장판 슬레이어즈」로 인기 높은 '스튜디오 JC'가 참여하고 있으며 새로운 취향의 장르를 시도하고 있다. 4월 2일 비디오/LD로도 1편 발매. 국내에서는 구하기가 어려울지도.

## ● 왕립 우주군




가이낙스의 기념비적인 초기작. 반다이의 영상사업진출의 제 1호로서 기획된 영화로 제작비만 8억이 들었으며, 이 영화를 위해 84년 가이낙스가 태어났다. 감독을 비롯하여 대부분의 스탭이 상업 애니메이션을 제작해 보지 않았던 20대였지만, 이 작품의 레벨은 당시의 수준을 훨씬 능가하는 것이었다. 또한 애니메이션의 상식을 뛰어넘는 리얼한 묘사가 압권이다.

## ● 에반게리온



말이 필요 없는 이 시대 최고의 애니메이션. 1995년 10월3일~1996년 3월27일까지 TV동경에서 방영됐으며 총 26편. 이 작품은 로봇 애니메이션의 액션에 미스테리한 의혹과 아버지와 아들, 마음의 성장, 꿈과 현실 등 인간이 살아가는 의미에 질문을 던진 문제작이다. 극장판, 비디오, LD, PS, SS등의 게임, 캐릭터 상품으로 등장, 지금까지 가장 유명한 애니메이션으로 자리잡고 있다.

## ● 오타쿠 비디오




오리지널 비디오작품. 1992년작. 80년대 오타쿠들을 주인공으로 한 이색 청춘 드라마. 이 이야기는 어디까지나 픽션이었지만, 가이낙스의 자서전적인 의미도 가지고 있다. 또 현재의 오타쿠들의 생태를 그린 「오타쿠의 초상」도 수록되어 있고 치밀한 데이터로 오타쿠의 실상을 여실히 보여주고 있다.

1982 오타쿠 비디오, 1995 속 오타쿠 비디오.

## ● 이상한 바다의 나디아




1990년작. 역시 TV애니메이션. 전 39화. 가이낙스가 처음으로 손을 댄 TV 애니메이션이며 고전적 SF의 대표작인 쥘 베르느의 「해저 2만 마일」을 원작으로 한 해양모험활극이다. 그러나 메카닉이나 내용 등 전반적인 면을 보완, 원작보다 상당히 큰 스케일의 현대적인 면을 강화했다. 19세기의 고전적인 로망을 20세기의 시점으로 승화시킨 명작이다. 비디오와 V-CD로도 발매중.

## ● 톱을 노려라! 건버스터



1988년작. 오리지널 비디오작품. 전 6화. 류노스케 감독의 초기작품으로 과거 애니메이션의 패러디처럼 보이지만 이 작품만의 독특한 맛이 잘 살아있다. 스토리 속에는 장대한 스케일의 우주서사시로서 본성이 명확하게 나타나 있다. 특히 후반 3화는 스탭과 캐스트의 이상할 만큼의 힘이 넘치는 대사, 박력 액션신의 연속이다. 그러한 결과로 나타나는 엔딩은 눈물을 흘리지 않고는 볼 수 없을 만큼 감동적이다.

## 에바(EVA) 소프트들



신지와 유쾌한 친구들

PC용. 「유쾌한 친구들」의 시리즈. 퀴즈문제 형식




강철의 걸프랜드

● PS/SS/PC/MAC용. 애니메이션식 어드벤처 게임. 게임성 전무(?).




스크린세이버 시리즈 (VOL 1-3)

● PC/MAC용. SD 캐릭터 등 귀엽기 그지없는 스크린세이버들.



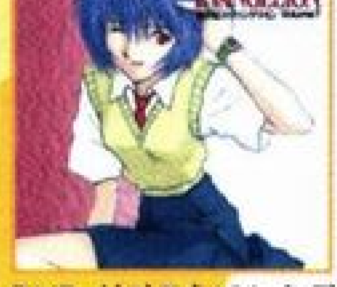
에바와 유쾌한 친구들

● PS/SS용. 에바, 나디아, 건버스터의 15명의 캐릭터가 등장




컬렉션 디스크 시리즈 (VOL 1-7)

● PC/MAC용. 명장면, 일러스트, 대사모음, 유틸리티 등.




DVD 시리즈(VOL 1-7)

● DVD용. 고화질의 화면으로 즐기는 에바 데이터베이스.

# 열혈 애니넷!




오랜만에 때묻은 초등학교 2학년 일기장을 펼쳤다.
당시 인기리에 방영됐던 「그레이트 마징가」에 대한 감상문이 적혀 있다. 훗! 「태권 V 21」은 언제 나오려나?
10.2GB HDD 대신 6.4GB를 사버렸다.
근데 조작 실수로 20만원 짜리 HDD를 샀다가 18만원 짜리 보드를 날려버렸다(흑!).

**차영대/ 서울시 서대문구 홍은 3동 204-16 청미빌라 301호**

처음 편지를 보내는 독자입니다(이름 기억해 주세요 ^^). 제가 이렇게 편지를 보내게 된 이유는 심형래 아저씨가 만드는 「용가리」를 파워독자 여러분께 소개하고 싶어서입니다. 요즘에는 공익광고에도 나와 모두 알겠지만 제 주변의 말을 들어보면 용가리가 「고질라」를 베껴 만든 영화라느니 기술력이 딸리느니 하든데, 용가리는 우리 고유의 캐릭터로 절대 고질라를 베낀 것이 아닙니다. 또한 부드러운 움직임과 리얼한 그래픽은 결코 헐리우드 영화에 뒤지지 않습니다. 형래 아저씨 말대로 한번 봐 보십시오. 놀랄 겁니다. PS. LEE형, 애니메이션 CD 좀 빌려주십시오. 많으신 것 같은데…(부럽당).

**열사(烈士)가 나왔네요. 국산 애니를 사랑하는 烈士. 모든 사람이 영대님과 같다면 분명 국내 애니메이션, 발전합니다. 근데 이번 공익광고에 용가리가 떴군요…(형래 형의 어눌한 말투와 함께^^). 저도 직접 용가리를 봤지만 뭔가 달라보이더군요. 흠. 이제 여름방학 개봉까지 3개월 정도 남았는데 기대가 되는군요. 음… 그리고 영대님, 애니 CD는 언제든지 게임파워로 오면 빌려드리지요. 단, 대여료는 비쌉니당(농담^^).**

**조두진/ 대구시 달서구 진천동 117-5**

안녕하세요. 메이-LEE 형님!! 저는 파워독자들에게 애니메이션 한편을 추천합니다. 「수병위인 풍첩」입니다. 극적인 효과를 위한 액션 신에 여러 가지의 테크닉, 구도 또한 매우 뛰어나죠. 이 영화를 감독한 카와지리 요시아키 감독은 명성이 자자한 「요수도시」의 감독이죠. 이 영화를 보지 못했다면 꼭 보세요. 꼭. 안보면 너무너무 후회합니다!!!


수병위인 풍첩의 주인공 '주베에'

**흠…'형님'이 되어버렸어…. 파워 독자 여러분. 「수병위인 풍첩」, 꼭 구해서 보시기 바랍니다. 참고로 약간 '잔인하다'는 평이 많네요.**

**손봉기/ 경북 안동시 용상동 현대APT 213-1008**

저는 게임과 애니메이션을 좋아하는 봉기라 합니다. 메이-LEE 님께서 추천해 주신 애니메이션 중 2작품(반딧불의 무덤, 원령공주)을 봤는데 정말 재미있더군요. 반딧불의 무덤은 제가 감동을 먹었기 때문에 영화로 제작했으면 좋겠구요, 원령공주는 정말 영화 같은 재미와 감동을 주었어요. 만화답지 않은 설정, 스토리, 삽입곡, 제작비, 성우…. 우리 나라도 '더 많은 진보'를 했으면…. PS. 파워에 실리는 게 저의 소원이니 한번만 실어주세요.

**'더 많은 진보'라…그걸 누가 하겠습니까? 봉기님이 하세욧! 사실, 우리 나라는 기획력이 많이 부족하다고 하죠? 그 부분을 해 낼 수 있는 사람은 역시 봉기님처럼 어릴 때부터 애니메이션을 많이 봐오고 '아! 우린 왜 이것밖에 안되나?'하는 분개 의식을 가졌던 사람들이라고 봅니다. 직접 그리지 않아도 되요. 스토리만 훌륭해도 되죠. 그것도 기획의 한 부분이니까요. 어디 한번 해볼까요…?**

**이경진/ 서울시 강북구 수유3동 36-19**

열혈 애니넷이라… 음, 좋은 코너가 하나 더 생겼군요~. 전 만화를 무쟈게 좋아합니다. 현재 만화서클(고등학생)에 몸담고 있는데(조, 조직?) 저희 부 애들을 보면 한가지 공통점이 있죠…. 바로 '變×'라는 것이랍니다(물론 정도의 차이는 있지만). 처음 들어올 땐 전혀 그렇지 않은 애들도 1년 지나니 바뀌더군요…후후…. 실은 1학년 내내 「우테나」 비디오를 봤는데 장난이 아니더군요. 동성애(同性愛)는 기본이고 근친상간(近親相姦)까지…. 그걸 보고 좀 망설여지더군요. "아, 나 이런 거 보다 인생 망치는 거 아닌가?" 그런 거 있잖아요. 좋아하는 만화 보다가 주인공처럼 변해 가는 거…(EX. 일진회, 신창원의 영웅화 등등). 근데요, 지금은 그런 걱정 안 해요. 나쁜 점보다 좋은 점이 더 많더라고요. 물론 일본만화 땜에 어른들이 걱정하지만요, 그렇게 따지면 요즘은 뉴스나 TV드라마, 영화만 보더라도 야하고 폭력적인 거 많은데 만화 안 본다고 뭐가 달라지겠어요. 아! 그리고 오시이 마모루가 하는 사람이 그랬죠? 「인간이 만드는 것이 좋은 점만 있을 순 없다. 악하고 더러운 면도 지니고 있어야 인간다운 것」이라구요. 크으~ 좋다. 이 얘기 듣고 고민이 사라지더군요. 저처럼 공부 방해될까봐 만화랑 담쌓고 지낼까 생각하고 있는 사람이 있으면 그 고민할 시간에 잠이나 자라고 하고 싶군요. 그리고 어른들 중에 만화 본다고 자식 혼내키는 어른들 보면 만화보다 가정교육이 더 중요하다고 말해주고 싶어요. 헤헤, 주제넘게 이상한 소리만 하다가 끝내는군요. 힝-이런 거 쓸려는 게 아니었는데…. 아, 궁금한 게 있는데요, 우리 나라에서 일본 만화 하청해 줄 땐 일본 사람들이 준 비싼 잉크 써서 그림이 이쁘고 우리 나라 만화 만들 땐 돈 없어서 싼 잉크 써서 그림이 별로 안 좋다는 게 사실인가요? 실은 늘 우리 나라는 만화책으로 나온 것들은 다 멋있고 이쁜데 왜 애니메이션들은 꾸릴까? 라고 생각하고 있었거든요…. 힝-. 정말 그런 거라면 너무 불공평해…. 우리 나라도 대기업에서 돈을 대줘야 하는데…. 음, 싱거운 얘기는 여기서 끝내야겠군요. 마지막으로 만화를 싸랑하는 사람들을 위하여~아자! 가자! 이기자!(뭘?)-한국만화가 어서 발전했음 좋겠습니다. 경진생각 END.

**경진님~! 너무 많이 써버리면 제가 쓸 자리가…^^; 암튼 신창원이나 일진회를 닮진 마세요. 그리고 일본 애니메이션은 절대 비싼 잉크 써서 그림이 이쁜 건 아니예요. 또, 애니메이션에 투자하지 않는 대기업들은 애니메이션의 미래를 볼 줄 모르는 바보(?)들이죠. 후, 속 시원하죠…?.**

**엄영재/ 부산시 서구 부민동 3가 8-1311 7/2**

먼저 5월 호부터 새로 신설된 걸 축하드려요. 전 만화에 좀 관심이 있거든요. 전 아직도 만화와 애니메이션의 차이를 모르겠어요. 전 한국만화만 봐서 그런지 일본 애니메이션은 조금 생소하네요. 매달은 아니더라도 3달에 한번쯤은 한국 애니메이션도 소개해주세요. 우리나라 애니메이션도 괜찮은 게 있지 않을까요?

**열혈 애니넷은 4월 호부터 신설되었는데…? 그리고 애니메이션 코너는 기본적으로 국내 애니메이션과 국내에서 유통되는 애니메이션 위주로 다루어지고 있다는 사실! 아시겠습니까? 또, 애니메이션과 만화의 차이는 정확하게 정의를 내리기는 뭐하지만 '움직이는 만화가 애니메이션'이라는 건 확실하죠(내가 생각해도 놀라운 정의력!!).**

**김대성/ 충남 천안시 부대동 126 1/2**

TO 메이-LEE. 전 천안에 살고 있는데요. 4월 1일부터 7일까지 애니메이션 영화제를 하는데요. 메이-LEE 님께서 추천해주신 원령공주, 귀를 기울이면, 바람의 계곡 나우시카, 천공의성 라퓨타를 한다고 하더군요. 그 외에 에바도 하지만요. 메이-LEE 님. 이 열혈 애니넷 코너가 더욱 더 멋지고 재미있어지길 바랍니다. 아! 그리고 SBS에서 기동전함 나데시코는 방영되고 있는지… 궁금합니다. 꼭 보고싶은데 요즘엔 SBS를 보지 못했거든요. 앞으로도 재미있는 애니메이션을 추천해주세요.
PS 갖고싶은 선물은요…음~. 아직 여자친구는 없는데 그래도 제일 비싼 팬티가 낳겠죠? 빨리 여자친구를 만들어야지! 저에게 꼭 주시길….

**위즈(WIZ) 경품잔치 이야기죠? 메이-LEE는 기분파! 팬티? 드리지요! 그리고 「나데시코」에 대한 대답, 나갑니다!**

**이준근/ 경북 상주시 낙양동 1구 61-8**

드디어 나데시코가 TV로 방영되었습니다. '시코'를 빼고 '카'를 보강한 「나데카」로…. 제목은 별 이질감이 없지만 노래(주제가)를 듣는 순간 체감온도 30°C. 성우도 엉망, 화면 일부분 삭제(이건 예상을 좀 했지만), 원작을 완전히 망쳤는데도 불구 어떻게든 이야기를 짜맞춘 방송사 측에 경의(?)를 표해야할지…. 메이-LEE님께서 추천하신 애니메 「토토로」를 보려고 합니다(메이-LEE님께서 추천하시는 것이니까요). 아! 부탁한가지 아니메(←일본식 발음, →애니메이션이 옳은 표기법^^;) 주제가 좀 실어주세요. 해석도… 애니메 코너라면 당연히 있어야 하는 것 아닌가요? 저한테는 일본어 애니메 주제가 음악이 있습니다만 무슨 뜻인지 모를 때는 회의에 빠진답니다. 부탁입니다. 이왕이면 「게키강가 3」 주제가로…. PS. 죄송합니다만 전 여전히 '요시미츠'로 하고 있습니다. 다른 캐릭터로 하면 수난을 당하거든요(특히 성미나로 연속 3번 퍼펙트 당한 적 있음). 정말 죄송합니데이~.

**게키강가 주제갑니다. 그리고 SBS의 「나데카」가 좋다는 의견 이어집니다.**

勝利のVだ! ゲキガンガ-V
승리의 V다! 게키강가 V
ガンガンガガン ガンガガン 見上げる空に
강강가강 강가강 올려다본 하늘에,
ガンガンガガン ガンガガン 輝くVだ ゲキガンガ-V
강강가강 강가강 빛나는 V다, 게키강가-V.
三つの力に 未来をかけて 友よ見てくれ 僕はやる
셋의 힘에 미래를 걸고, 친구여 보아다오. 나는 한다.
正義を信じて 命を燃やせ 愛する地球 守るため
정의를 믿고 생명을 불태워라. 사랑하는 지구를 지키기 위해.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン 戰え
강강가강 빅토리- 강강가강 싸워라.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン いざゆけ
강강가강 빅토리- 강강가강 자, 가라!
勝利のVだ! ゲキガンガ-V
승리의 V다! 게키강가-V
ガンガンガガン ガンガガン うずまく銀河
강강가강 강가강 소용돌이치는 은하,
ガンガンガガン ガンガガン あふれるVだ ゲキガンガ-V
강강가강 강가강 넘치는 V다 게키강가-V
三つのマシンは 勇氣のあかし ドリル マッハ クラッシャ-
세 머신은 용기의 증거, 드릴 마하 크래셔
熱血のパワ-で 奇跡を起こせ キョアック星人 倒すため
열혈의 파워로 기적을 일으켜라. 쿄악 성인 무찌르기 위해.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン 戰え
강강가강 빅토리- 강강가강 싸워라.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン 飛び立て
강강가강 빅토리- 강강가강 날아오른다.
勝利のVだ! ガキメガンガ-V
승리의 V다! 게키강가-V
三つの心を 一つに 合わせ 鐵の拳で 突き進む
세 마음을 하나로 합쳐라. 철의 주먹으로 돌진한다.
みんなが待ってる 平和の戰士 明日もどこかで ゲキガイン
모두가 기다리고 있는 평화의 전사. 내일도 어디인가에서 게키가인
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン 戰え
강강가강 빅토리- 강강가강 싸워라.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン 今こそ
강강가강 빅토리- 강강가강 지금이야말로.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン 戰え
강강가강 빅토리- 강강가강 싸워라.
ガンガンガガン ビクトリ- ガンガンガガン いざゆけ
강강가강 빅토리- 강강가강 자, 가라.
勝利のVだ! ゲキガンガ-V
승리의 V다! 게키강가-V.

P.S: 여기서 부터는 페이지 관계로 답변만을 싣습니다.

**임기욱/ 경기도 부천시 송내동 우성APT 9-107**

애니메이션 코너에서는 기욱님처럼 게임기가 없어 외로웠던(?) 독자 여러분을 환영합니다. 그리고 TV 애니메이션은 저녁 6시~7시대에 집중되어 좀처럼 볼 수 없었는데 매일같이 볼 수 있는 기욱님이 부럽군요. 그러나 메이-LEE도 회사 바로 옆으로 이사, 애니메이션을 볼 수 있지롱. 후훗. 「천사소녀 네티」는 1주일 전에도 하고 있는 거 같던데, 벌써 끝났나 보죠? 흠, 이번 달 추천 애니는 기욱님의 의견대로 「가이낙스의 작품」으로 하려고 하는데, 에바를 빼고 나면…^^; 눈에 띄는 게 없는 거 같군요.

**김희창/ 서울시 성동구 옥수2동 극동그린 APT 105-301**

애니메클럽은 구구리 담당이죠. 그러나 카드캡터, 정말 그림 멋져요. 슬레이어즈를 능가할만큼. 훗. 태권V 소식은 지난 달 애니뉴스로 다뤘었는데 잘려버렸죠. 간략하게 요약하면 지누션이 태권V라는 타이틀곡의 앨범을 발표, 엄청난 돌풍을 일으키고 있다는 소식과 인터넷에 태권V 한정판 CD가 배포 중에 있다는 내용이었지요. 그리고 개봉은 아직 먼 듯….

**XXX/ 경기도 안산시 성포동 선경APT 3-302**

그래요. 제 힘이 닿는 한 열씨미~얍(욱! 허리가~!). 요즘 애니메이션 동호회에 가입한 독자가 많이 늘었군요. 교내 만화 동아리가 있다는 건 애니 팬으로선 행운이죠(훗. 메이리도 만화 동아리의 회장이었답니다). 다음 사연도 만화 동아리와 관련된 사연입니다.

**이상윤/ 서울시 송파구 가락2동 쌍용APT 101-1903**

뜻이 있는 곳에 길이 있다고… 열심히 하세요. 그 C.A가 상윤님의 인생을 확 바꾸어 놓을 수도 있으니 말이죠. 공부가 전부가 아니듯, '만화'가 상윤님의 전부가 되어버릴 수도…(말이 되는 듯 안 되는 듯…). 상윤 & 14名 후아이팅!

**임용현/ 충남 천안시 신부동 대림APT 203-103**

용현님, 보이나요? 다른 독자들의 부러운 눈길이…? 그런 '취미'가 같은 아버님을 뒀다는 건 '행복'이죠. 상당히, 꽤, 아주. 일본문화개방은 1차 개방 발표 이후 잠잠한 편이네요. 개방이 된다 하더라도 애니-CD의 가격을 낮추지 않으면…후, 5~6만원 하는 CD를 쉽게 살 수 있겠어요? 쩝, 그러나 매니아라면….

**고원경/ 인천시 계양구 계산3동 은행마을 태산 APT 418-102**

1,000년이 지났고, 또 새로운 1,000년이 시작되는 시점에서 인류의 가장 소중한 자산이 뭔지 아세요? 바로 '컴퓨터'랍니다. 컴퓨터가 하드웨어적인 것이라면 소프트웨어적인 건 역시 '게임'과 '애니메이션'이라고 메이-LEE는 이야기하고싶네요. 그만큼 발전 가능성이 큰 산업이라는 것이죠. 결코 유치하지 않습니다. 애니메이션은. 태권V. 글쎄요. 저도 같은 마음입니다.

**곽병재/ 대구시 동구 지묘동 360 태왕그린힐즈 104-401**

민수야. 정말 미안해!!! 병재생각. END. 보내주세요. 천리안/하이텔 ID : GAMPOWER

# 「카드캡터 사쿠라」 그 의 존 재 가 치 는 ?

## -후 편-



**일본의 'BS2' 에서의 신작방영 재개와 동시에 '지상파' 에서의 제일 시리즈 방영도 시작되어, 「카드캡터 사쿠라」의 열풍은 또 다시 불붙기 시작했다. 폭넓은 지지를 얻고 있는 이 작품의 매력에 이끌려 지난 호에 이어 이번 달에는 고 연령층, 매니아 층을 타겟으로 한 장르의 상품에 대해 검토해보려 한다. 그리고 현재 장안의 화제가 되고 있는 '상품 인기' 라는 것이 도대체 어떤 현상을 일컫는 말인지, 다양한 제품을 통해 알아보도록 하자.**

## CD(사운드와 드라마)

「카드캡터 사쿠라」 관련 CD는 모두 빅터 엔터테인먼트에서 발매됐다. 처음에 나온 것은 애니메이션 오프닝 「Catch You Catch me」(VIDL-30200, 971엔)로, 98년 4월 22 일에 발매되었다. 이 곡의 작사/작곡은 히로세 카미(廣瀨香美)로 이 노래가 데뷔작이었다. 게다가 엔딩곡인 「GROOVY!」(VIDL-30249 700엔)도 히로세 카미씨가 작사/작곡한 것으로 이 곡 역시 그가 직접 부른다. 발매는 98년 9월 23일로, 애니메이션 방송시작부터 반년 정도 지난 후에 발매된 것이다.

주목할만한 것은 98년 6월 3일과 6월 24일의 2회로 나뉘어 발매된 6장의 캐릭터 싱글이다. 사쿠라, 토야, 케로, 토모요, 유키토, 샤오란 6명이 각각 노래하는 오리지널 송에, 미니 드라마와 노래방(가라오케)을 더한 싱글CD로, 재킷 6장을 합하면 1장의 일러스트가 된다(일러스트는 타카하시 쿠미코). 싱글로서 1장씩 판매된 것 이외에, 3장 1조로 투명 케이스에 수록된 것 2종도 발매 되었다.

앨범은 98년 7월 23일에 오리지널 사운드 트랙(VICL-60263 2,900엔), 98년 12월 19일에 오리지널 사운드 트랙2(VICL-60342 2,900엔)가 발매되었다. 그 중 2장 째에는 '탄게 사쿠라'가 노래하는 오프닝 곡 「Catch You Catch me 사쿠라 버전」이 수록되어 있다. 방영이 시작되고부터 편성을 기다리는 팬은 적지 않았다. 더욱이, 4월부터의 방송에서는 OP&ED곡이 바뀐다.

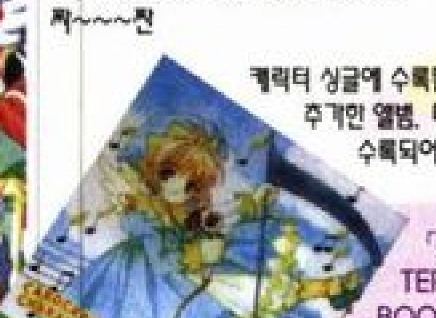
그 외에, 오리지널 드라마 앨범으로서 98년 7월 23일에 오리지널 드라마 앨범1 「사쿠라와 어머니의 오르간」(VICL-60262 26,00엔)에 이어 99년 2월 10일에 오리지널 드라마 앨범 2 「Sweet Valentine Stories」(VICL-60344 2,700엔) 2장이 발매되었다. 그 중 위에서 소개한 「Sweet Valentine Stories」는 발렌타인데이 전날부터 다음날에 걸친, 사쿠라, 치하루, 나죠코, 리코, 바이레이, 샤오란의 짧은 스토리와 그녀들이 노래하는 오리지널 송 「GET YOUR LOVE」 도 수록되어 있다. 초회 특전으로서 CLAMP의 발렌타인 카드가 동봉되어 있다는 것도 놓칠 수 없는 점이다. 또 「사쿠라와 어머니의 오르간」의 초회는 한정 셀 케이스의 형태였다.



「Catch You Catch me」(VIDL-30200, 971엔) 98년 4월 22일 발매



①사쿠라 VIDL-30224
②토야 VIDL-30225
③케로 VIDL-30226
④토모요 VIDL-30227
⑤유키토 VIDL-30228
⑥샤오란 VIDL-30229
①②③ 98년 6월 3일 발매
④⑤⑥ 98년 6월 24일 발매
6장의 싱글CD가 한 장의 일러스트로 짜~~~잔



캐릭터 싱글에 수록된 6곡에 신곡을 추가한 앨범. 미니 드라마는 수록되어 있지 않다

「CHARACTER SONGBOOK」(VICL-60318, 2,900엔) 99년 1월 21일 발매



○ 예약 한정품으로 발매된 캐릭터 싱글 세트. 투명 케이스에 싱글 CD 3장과 특제 일러스트 카드가 들어 있다. 98년 6월 3일에 발매된 Vol.1(VIZL-31, 2,700엔)은 케이스 색이 분홍으로 표면의 일러스트도 다르다.

「CHARACTER SINGLE SPECIAL SET Vol.2」(VIZL 32, 2,700엔) 98년 6월 24일 발매



「CHARACTER SONGBOOK」부속 카드. 표면에는 일러스트와 캐릭터 데이터가 있고, 뒷면은 가사 카드로 되어 있다



「오리지널 드라마 앨범 2 Sweet Valentine Stories」(VICL-60344 2,700엔) 99년 2월 10일 발매

「Sweet Valentine Stories」에 봉입된 일러스트와 발렌타인 카드 ○



보통 대부분의 기획물들을 제작할 때는 안이하게 만든 제품들이 있기 마련이다. 하지만 「카드캡터 사쿠라」 관련 아이템에 관해서는 하이 레벨의 작품이라고 단언할 수 있다. 특히 캐릭터 송 책자에 수록되어 있는 곡에는 마츠시타 모토와 이마오카라고 하는 초일류의 스튜디오 뮤지션이 참가하고 있고, 타이틀을 떠나 음악만 단독으로 들어도 충분히 즐길 수 있을 정도로 질 높은 곡들이 준비되어 있다. 그 중에서도 「즛토즛토즛토(ずっとずっとずっと)」는 카드캡터 사쿠라의 작품 이미지가 그대로 살아난 걸작이다. 이 한곡 때문에 CD를 구입한다해도 절대 후회하지 않을 것이다.

## 피규어

「카드캡터 사쿠라」라고 하는 작품의 시각적인 특징에 대해서 생각해 볼 때, 가장 먼저 떠오르는 것이 사쿠라의 '배틀 코스튬'이다. 다른 작품에서는 주인공의 코스튬이 그다지 자주 바뀌지는 않는다. 하지만 「카드캡터 사쿠라」는 거의 매회 열정을 쏟은 배틀 코스튬이 등장하는데, 그 결과 제복모습 이외에도 다양한 스타일의 피규어가 발매되고 있다고 볼 수 있다. 그중에서도 피규어가 나오고 있는 시리즈는 현재의 오프닝, 제 3화, 제 4화, 제 8화 4종이다. 아마 이것은 팬의 인기를 그대로 반영하고 있는 것으로, 만약 배틀 코스튬의 인기 투표를 한다면, 아마도 이 4종이 상위를 차지할 것으로 보인다. 여담이지만 코미케나 코스파에 참가하고 있는 코스플레이어의 역할은 이와 약간 틀리게, 오프닝과 대(對) 선더가 대부분이다. 다른 것은 복장이 만들기 어려운 탓인지, 옷 입기가 어려운 탓인지 극히 드물다(대(對) 워티의 모자를 보면 만드는 것 자체도 쉬운 일은 결코 아니지만 부수는 것도 상당할 것 같다).

여기에 게재된 피규어는 극히 일부로, 각 메이커에서 다양한 작품들이 속속 발표/발매되고 있다. 또 완성품이라고 표기되어 있는 것 이외에는 대부분이 조립식 키트다. 결국 다른 상품과는 차별화된 어느 정도의 기술(조립/이벤트/개조)이 없으면 상품으로서 완성되지 않는 것이다. 그러나 그 나름대로의 기술이 있으면 타인과는 다른 자신만의 아이템을 손에 넣을 수 있는 것으로 이것이 매력이라고도 말할 수 있다. 특히 최근에는 피규어를 만들어, 도장하여 완성품으로서 판매하는 공방도 증가하고 있는 추세이지만 가격대가 만만치 않아 수만엔 정도의 지출은 각오해야만 하지 않을까 싶다.

하지만 피규어 세계가 이렇게 복장이 풍부하고 옷 갈아 입히기 놀이도 가능한 무궁한 가능성을 가졌음에도 불구하고, 장난감 회사에서 옷 갈아 입히기 인형이 안 나온다는 것은 이해하기가 어려운 일이다. 그런 가운데 '역시 반다이다!' 라는 소리가 절로 나오리 만큼 반다이에서는 옷 갈아 입히기 인형을 제작하기로 결정을 내렸다. '프리포즈 셀렉션'이라고 명명되어진 이 아이템은 사쿠라와 샤오란의 2종이 예정되어 있다고 한다. 게다가 이 인형은 어떤 동작에서도 직접관절부분을 노출시키지 않고 자연스러운 수족으로 보일 수 있도록 고안되어져 있다고 한다. 지난 '오모차 쇼'에서 인형의 모습은 드러나지 않았지만 곧 발매된다는 각종 코스튬이 전시되어 있었다. 부디 애니메이션에서의 느낌 그대로 높은 퀄리티로 발매되기를 희망한다.

○ 오프닝에 등장하는 배틀 코스튬. 소재는 PVC(염화 비닐)



큐트 메모리 콜렉션 1
OP배틀 코스튬
반다이 2,980엔
완성품
원형 받침대와 크로우 카드 부착
실제 높이 약 165mm(받침대를 포함하지 않은 키 높이)



스커트와 페티 코트 등의 섬세한 부분까지 세밀하게 표현되어 있다



동(冬)제복 복장을 하고 있는 사쿠라. 반다이에서는 같은 시리즈의 제 3, 제 4탄으로서 TV 제 2화의 대(對) 섀도우의 배틀 코스튬과 동제복의 샤오란도 현재 제작 진행중이라고 한다

큐트 메모리 콜렉션 2 제복
반다이 2,980엔
완성품, 원형 받침대 부착
실제 높이 약 165mm(받침대를 포함하지 않은 키 높이)





○ TV방송 제 4화 대(對)우드의 배틀 코스튬 모습. 하늘을 나는 모습을 그대로 입체화 시켜 제작했다. 구름모형을 한 받침대까지



TV방송 제 8화 대(對)선더에 등장한 배틀 코스튬. 고양이 귀 코스튬 버전

고양이 귀 버전
사이즈 1/6 12,800엔
전체 높이 약 24cm 전 23파츠
99년 4월 하순 발매 예정

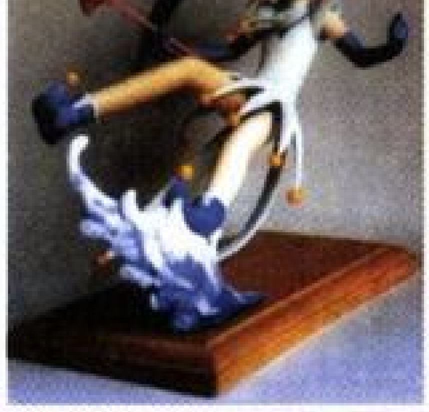


파츠 수 45개. 투명함으로 독특하고 색다른 분위기를 자아내고 있다

사이즈 1/6 22,800엔
전체 높이 약 27cm, 전 45파츠
99년 3월 발매



TV방송 제 3화에 등장한 사복차림을 입체화 시킨 작품. 편안하면서도 깜찍하고 귀여우면서도 아름다운 모습. 이 작품에서는 오른 손에 비디오 카메라를 들고 있지만 옵션 파츠로써 카메라를 가지고 있지 않는 손도 부착되어 있다



파츠 수 44개. 포즈부터 독특한 코스튬으로 아주 세밀한 부분까지 잘 표현되어 있다.

사이즈 1/6 12,000엔
전체 길이: 31cm, 전 44파츠

# '원더 페스티발 99冬'에서 만나 본 「카드캡터 사쿠라」



Formative



리메이크 · S



Lazy-Club



HOTALU ENGINEERING



안면(安眠)



비밀결사 K-APEX



괴수무법지대



몽제공방(夢霽工房)



하코아

일본에서는 매년 여름과 겨울에 개라지 키트의 축제 '원더 페스티발'이 개최된다. 대형 메이커와 프로 딜러 뿐만 아니라, 개인도 당일 판권을 취득하여 오리지널 아이템을 판매할 수 있기 때문에 캐릭터의 인기의 흐름을 한 눈에 알 수 있는 이벤트이다.

여기서는 2월 7일, 동경 빅 사이트에서 개최된 '원더 페스티벌 99 冬'의 「카드캡터 사쿠라」관련 아이템으로 당일판권이 허락된 딜러 부스에서는 과연 어떠한 경향성을 보였는지에 대해 시험적으로 수를 헤아려 보았다.

우선 가장 많았던 것은 케로짱(9종)으로, 타코야키를 가지고 있는 것과 「케로짱에게 맡긴다」 코너의 세트 풍 디오라마(투시화) 등, 다양한 시도가 엿보였다.

다음으로 많았던 것은 샤오란(동복-7종), 다음으로 사쿠라(동복-6종), 사쿠라(하복-겨우 1개뿐), 사쿠라(체조복-2종)였다.

배틀 코스튬에서는 가장 많았던 것이 오프닝(6종). 2위는 고양이 귀와 프라이가 5종씩. 그 다음으로 7화의 대(對) 사일런트가 2종, 대(對) 위티, 24화에 등장한 아리스풍의 에이프런드레스 대(對) 리틀, 6화에서 최초로 입은 우사미미 대(對) 일루전, 등 6타입이 각각 1종씩. 그 외 것은 16화에서 사쿠라가 입었던 '나데코의 소녀시대 복장'과, 원작판의 학예회에서의 왕자복, 구름 위에서 호른을 연주하고 있는 천사모습 등이 특이했다고나 할까?

품절된 아이템과, 스쳐 지난 것도 적잖이 있을 테지만, 작품에 뜨거운 감정이입이 느껴지는 작품이나 개인 딜러들의 참신한 아이템도 많아 '원더 페스티벌 99 冬'은 성공적이었다고 전해지고 있다.

## 게임 소프트

「카드캡터 사쿠라」는 GB판과 PS판 각각의 게임 소프트가 개발되어 있다. 여기서는 애니메이션에서 출발하여 멀티미디어로 전개되는 사쿠라 상품으로서 이들 게임을 소개한다.

### 「카드캡터 사쿠라」 -언제나 사쿠라와 함께-

- 장르: 리얼타임 어드벤처
- 대응기종: GB, GB컬러
- 발매원: MTO
- 발매일: 99년 봄 예정
- 가격 : 4,380엔

올 봄에 발매될 예정인 GB용 소프트(컬러 대응). 플레이어는 켈베로스가 되어 사쿠라와 함께 26장의 크로우 카드를 찾아 나서 그 크로우 카드를 봉인하는 것이 목적이다.

게임스토리는 기본적으로 애니메이션의 제 1화부터 제 25화까지를 바탕으로 하고 있으며, 스토리를 알고 있는 사람은 그 지식을 게임공략에 충분히 반영할 수 있게 되어 있다. 애니메이션의 게임화라고 하는 의미에서는 보편적인 형태이지만, 플레이어가 켈베로스 역할을 맡는 것으로 애니메이션과는 또 다른 시점으로 이야기를 즐길 수 있다는 점이 특징일 것이다.

이 게임에서는 카트리지에 시계를 내장하고 있어, 게임세계의 시간과 플레이어 자신이 생활하는 현실세계의 시간을 일치시켜 플레이어와 사쿠라가 동시에 시간을 공유시키는 시스템을 채용하고 있다. 결국 게임 중 사쿠라의 생활시간대에 맞춰 스토리가 진행되는 것이다. 때문에 아침 7시에 게임이 시작되어, 밤 9시에는 자야만 한다. 낮 동안에는 사쿠라가 학교에 가버리기 때문에 사실상 카드를 찾을 수 있는 시간은 방과후부터 잠들기 전까지이다. 낮에는 미니게임과 점치기 놀이만이 가능하다. 마지막으로 이 게임은 포켓 프린트에도 대응되며, 일러스트가 들어간 실을 제작하는 기능도 준비되어 있다.




타이틀 화면. GB에서도 플레이는 가능하지만, 컬러판에서 만난 사쿠라는 환상 그 자체다



프롤로그의 사쿠라가 책을 펼쳐보고 있다




플레이어는 켈베로스가 되어 사쿠라와 대화를 하면서 게임을 진행한다



이동화면

# 애니메틱 스토리 게임①
# 「카드캡터 사쿠라」

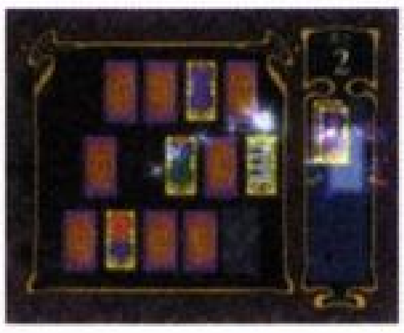
| | |
|---|---|
| ●장르: 애니메틱 스토리 게임 | ●발매원: 아리카 |
| ●대응기종: 플레이 스테이션<br>포켓 스테이션 | ●발매일: 99년 여름 예정 |
| | ●가격: 미정 |

이것은 PS용 게임으로서 한창 개발이 진행되고 있는 작품이다. 이 게임 역시 기본적으로는 원작과 같이 크로우 카드를 찾아 봉인하는 것을 목적으로 하고 있지만, 카드를 봉인하는 중에, 각각의 카드에 대응하는 이벤트와 미니게임(애니메이션 이미지를 다시 돌리는 것)을 클리어 하는 것으로 봉인할 수 있는 시스템을 채용하고 있다. 스토리는 사쿠라가 카드캡터가 되는 도입편과, 1학기, 여름방학까지를 제재로 하고 있다.

기본적인 게임의 흐름은 스토리에 대응한 이벤트 맵을 탐색하여, 크로우 카드를 찾는 것. 여기서 이벤트와 미니게임을 플레이하여 운 좋게 카드가 손에 들어온다면 다음 스테이지로 진행할 수 있다. 이 게임에서 플레이어는 사쿠라이고, 케로짱으로부터 다양한 조언을 받아 앞으로 진행해 가는 방식을 취하고 있다. 또 마을의 주민 등 다른 등장인물로부터 힌트를 얻을 수도 있다.


역시 처음은 지하실에서부터


이것은 대(對)선더의 미니게임. 번개를 피해 게임을 클리어하면 봉인 가능


카드점도 가능


대( )프라이의 미니게임 화면

# 「카드캡터 사쿠라」매력의 비밀

2회에 걸쳐 「카드캡터 사쿠라」라고 하는 작품을 둘러 싼 캐릭터 상품의 상황을 살펴보았는데 전체적으로 다음과 같은 공통된 특징을 가지고 있음을 알 수 있다.

우선, 상품의 라인업과 메이커의 증언에서 알 수 있듯이 이 작품은 폭넓은 지지층을 보유하고 있다는 사실이다. 통상, 매니아층으로부터 높은 인기를 얻고 있는 작품이라도 일반층(메인타켓인 어린이, 라고 바꾸어 말해도 좋을 것이다)의 반응은 그다지 좋지 않을 수도 있고, 반응이 나올 경우에도 한 템포 느린 경우가 많다. 좋은 예가 야마토, 건담, 에바 등으로, 일찍이 매니아층 사이에 선풍을 일으킨 작품들이다. 이 대부분의 작품들이 방영 당시에는 일반층에게 그다지 호응을 얻지 못했을 뿐만 아니라 지명도도 상당히 낮았다. 반면, 「치비마루코짱, 크레용신짱(짱구는 못말려)」 등은 일반층에서 먼저 붐을 일으켜 지금은 매니아 중에서도 핵심층은 반응을 보이고 있다. 가장 최근의 예로는 「당고 3형제」로, 국민적인 히트작품인 것은 틀림없으나, 결코 매니아층까지 파고 들지는 못할 것으로 보고 있다. 하지만 「카드캡터 사쿠라」의 경우는 매니아층, 일반층에게 모두 높은 지지를 얻는 데 성공했다. 이러한 이유로, 지금까지 보아왔던 것처럼, 매니아 취향에서부터 일반 취향에 이르기까지, 상당히 폭넓은 상품이 나와 있다. 이와 유사한 전략을 선보였던 작품은 「미소녀전사 세일러 문」이다. 이 작품도 당초 노린 층은 일반층 뿐만이 아니라, 매니아층까지도, 즉 유치원생에서 30을 넘긴 매니아까지 모두 강력히 지지하고 있었다. 이에, 그 재현을 노린 작품은 그후 다수 있었지만, 대부분 실패했다. 본래, 일반 취향의 작품인데, 묘하게도 매니아층을 의식한 기획이 들어간 결과, 어필된 것은 매니아뿐이라든가, 심한 경우에는 어느 쪽의 반응도 없었다고 하는 작품이 「세일러 문」 이후에 수 없이 출현했다. 그러나 이 「카드캡터 사쿠라」의 경우, 그러한 방향을 노려 성공을 거둔 특별한 케이스라고 할 수 있다.

그리고 원작 코믹, 애니메이션 등이 높은 퀄리티를 계속 유지하고, 독자, 시청자로부터 지지받고 있는 가운데 더욱 높은 퀄리티의 주변상품이 생겨나고 있는 것이다. 이 특집에 즈음하여 행한 메이커 앙케이트를 통해 알게 된 그 매력은 다채로운 캐릭터와 매회 변화는 코스튬 등 소도구류를 포함한 베리에이션(변화)이 풍부한 작품세계는 상품전개를 행하는 데 있어 많은 가능성을 제시하고 있다는 사실, 앞서 알아본 것처럼 다양한 상품들이 차례차례로 라인업되고 있다. 이들 상품에 관해서도 그 성과에 대해 철저하게 관련되어 있는 것은 각 메이커의 이야기 속에서 충분히 파악할 수 있다. 그들의 섬세함은 일반 취향, 매니아 취향과 함께 평균 레벨을 넘기는 높은 퀄리티의 상품이 등장하는 것으로 연결되고 있다. 그리고 그 높은 퀄리티 상품은 애니메이션, 코믹과 동시에 「카드캡터 사쿠라」라고 하는 작품을 떠 바치는 힘이 되고 있다고 본다.

올 봄부터 일본의 NHK 지상파에서의 방영도 시작되고, 따라서 보다 넓은 일반층의 눈에 보여질 이 작품이 상품을 포함하여 어떠한 전개를 펼쳐나갈지 앞으로도 주목된다.

※anime club 수입원: (02)326-3705 , 총판매원: (02)323-5172

# ANIME CLUB 선물 대잔치 발표

★「카드캡터 사쿠라」폴리스톤 피규어: 12명

한금석/ 서울시 중랑구 묵1동 128-27
임정훈/ 서울시 구로구 개봉본동 83-21번지
김봉배/ 대구시 수성구 두산동 165-1
엄기욱/ 경기도 부천시 소사구 송내 1동 우성APT 9동 107호
조영하/ 충남 천안시 원성동 563-9 다세대 주택 101호
황순용/ 서울시 성북구 정릉3동 892-8호 24/1 대추나무 연립102호
이종원/ 서울시 노원구 중계 4동 중앙 하이츠APT 301동 1106호
강병철/ 경기도 이천신 창전동 425-26
김승훈/ 전남 완도군 완도읍 군내리 782-89번지
이동선/ 충북 충주시 금릉동 삼성 1차APT 1동 1105호
박현우/ 서울시 동대문구 장안 1동 대광연립 202호 410-13
안성준/ 경기도 광명시 철산 3동 주공 APT 1207동 308호

●이상 발표한 12분에게는 깜찍하고 귀여운 선물을 보내드립니다.

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

5월호 퀴즈 정답

CLAMP 원작의 작품인 ○○○○ ○○○는 현재 애니메이션 화 작품 중 대상 층의 폭과 종합적인 인기에서 가장 빛나는 존재로, 게다가 매력적인 캐릭터를 이용한 상품전개를 선보이면서 점점 캐릭터 시장에 뿌리 내리고 있다.

정답: 카드캡터 사쿠라

## 당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 5월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 가지고 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

## 퀴즈!

일본에서는 매년 2회 여름과 겨울에 개최되며, 대형 메이커와 프로 딜러 뿐만 아니라, 개인도 당일 판권을 취득하여 오리지널 아이템을 판매할 수 있어 캐릭터의 인기 흐름을 한 눈에 알 수 있는 이 이벤트 명칭은? ○○○○○○

상품:「카드캡터 사쿠라」 봉제 인형-10명

### 응모방법

이번 호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 5월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 7월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화 (02)3142-6845
구구리를 찾으세요.

# 모든 게임문의 라이브 생중계로 답변해 드립니다!

# (02) 700-9077

하나! 철권4, 플스2, 등 경악할 만한 게임 정보!
두울! 파이널 판타지8, 버스터무브2, 슈퍼로봇 대전 완결편 등 모든 비디오 게임!
세엣! 진짜 게임에 관한 모든 것!

## 라이브로 생중계 해 드립니다!!




**700-9077 → 1번 게임 사서함 → 그리고 1번 질문과 답변 코너**
**에서 질문하시면 게임에 대한 모든 답변을 해 드리고 있습니다.**

700 누르고
9077 누르고~~

### 이용방법

1. 700-9077로 연락하신 다음에 1번 게임 사서함 코너로 들어가셔서 1번 비디오게임 질문과 답변 코너로 들어가시면 게임파워의 뻔디기와 파워맨에게 질문하실 수 있습니다.
2. 다음날 오후 6시 이후에 다시 들어오시면 뻔디기와 파워맨의 답변을 들으실 수 있습니다.

# 당첨!! 2번 게임퀴즈 다이얼을 돌려라!!




**특등**



드림 캐스트 1대 (1명)

**1등**



플스 1대 (1명)

**2등**



N64 혹은 SS 1대 (1명)

**3등**



PS골든 무비카드 1대 (3명)

**4등**



PS골든 무비카드 1대 (3명)

**5등**



비디오 게임 소프트 1개(5명)
( PS · SS · N64중 선택가능)

**6등**



듀얼쇼크 혹은
PS/ SS호환 조이스틱 1대(7명)

## 2번 게임퀴즈

1. 파이날판타지8에 등장하는 캐릭터가 아닌 것은?
   ① 리노아 하틸리 ② 스콜 레온하트
   ③ 몽바 ④ 문 봐!

2. 다음 중 댄스댄스 레볼루션을 즐길 수 없는 사람은?
   ① 다리 힘이 약한 사람 ② 무좀 걸린 사람
   ③ 춤을 잘 추는 사람 ④ 다리 운동이라면 자신 있는 사람

3. 플레이스테이션용 듀얼쇼크를 사용하는 용도 중 적합치 않은 것은?
   ① 아날로그 컨트롤러로 사용 ② 진동 컨트롤러로 사용
   ③ 일반 컨트롤러로 사용 ④ 안마기로 사용

4. 바이오해저드 시리즈에 등장하는 캐릭터가 아닌 것은?
   ① 덴뿌라 ② 두부
   ③ 헹크 ④ 좀비

5. 다음 중 드림캐스트로 발매되는 게임은?
   ① 아랑전설 한국 번외편 ② 마검X
   ③ 여신 전생 - 여신은 못말려 ④ 세라송 옷 갈아입히기

6. 다음 게임 중 100만개 이상 팔리지 않은 게임은?
   ① 파판택틱스 ② 바이오해저드2
   ③ 젤다의 전설64 ④ 메탈기어 솔리드

7. 플레이스테이션용 게임을 제작하고 있는 우리나라 회사는?
   ① 소프트파워 ② 소프트라인
   ③ 소프트매거진 ④ 소프트맥스

8. 다음 중 로봇대전 완결편에 등장하는 유니트는?
   ① 전국마신 고쇼군 ② 잘생긴 김군
   ③ 못된 정군 ④ 날라리 강군

9. 다음 중 연애 시뮬레이션 게임이 아닌 것은?
   ① 미츠메테나이트 ② 연애연애 레볼루션
   ③ 사무라이 연애맨 ④ 닌텐도 대난투 올스타 사랑의 스튜디오

10. 플레이스테이션용 게임 소프트인 스톰른 송에 등장하는 기타리스트는?
   ① 토모야스 호테이 ② 비사이 로마까
   ③ 산사이 로모까 ④ 히야마스 요시오

### 응모요령

**게임 퀴즈 응모 요령은요…**

◆**응모방법:**
02-700-9077번 전화 이용.
- 어려울 땐 문제를 듣고 난 후 별표( * ) 버튼을 누르세요. 힌트가 들린답니다!
- 응모 횟수가 많을수록 당첨 확률이 높아진대요!!

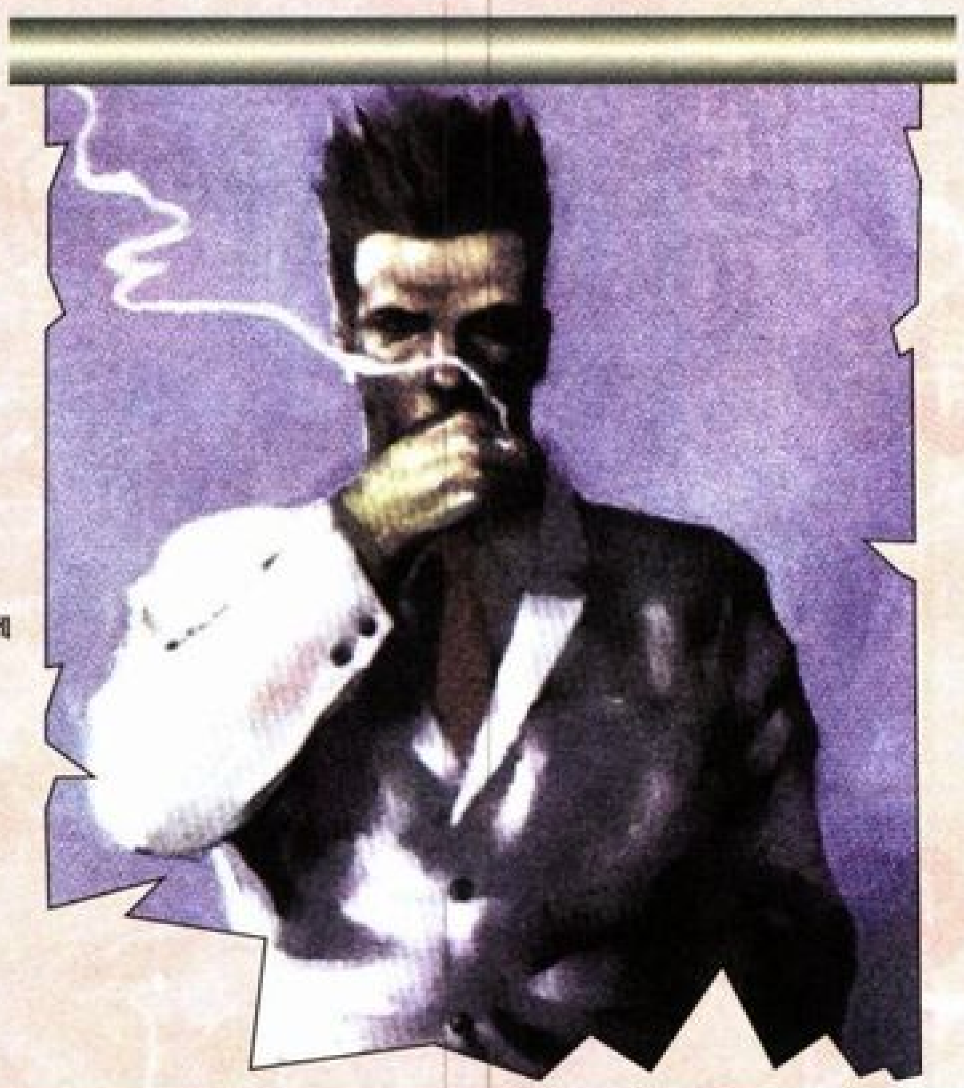
◆**마감일:** 매월 17일

◆**당첨자 발표:** 02-700-9077 (4월 20일)

### 5월호 게임퀴즈 정답

2, 3, 2, 2, 2, 1, 1

# 게임클리닉



게임을 만드는 사람들은 하나의 게임을 만들면서 무엇을 생각할까요? 자신이 만든 캐릭터와 세계관에 평소 자신이 생각해 온 것들을 모두 표현하고 싶을 겁니다. 이런 것도 해보고, 저런 것도 해보고. 때문에 게임에는 여러 가지 이른바 비기라는 것이 존재하지요. 게임을 유리하게 만드는 파워 업 비기라든가, 정말 상상할 수도 없는 황당한 비기들 말입니다. 액플이라는 일종의 편법이 등장하면서 이런 비기가 갖는 희귀가치는 상당히 빛이 바랬습니다만(어쩌다가 비기를 발견한 때에는 정말 기분이 째지죠) 이곳 게임 클리닉은 여전히 찬란한 빛을 내뿜고 있지요. …갑자기 이런 이야기를 늘어놓는 이유가 무엇인지 눈치빠른 분들은 이미 아시겠지만, 부탁드립니다. 제발 액플 코드 가르쳐달라는 엽서는 그만 보내주세요. 이곳은 액플 공개실이 아니란 말입니다~아! …이렇게 소리 높여 외쳐도 이번 달도 역시 액플 코드가 나가는군요. 아아~과거의 영광은 돌아오지 않을 것인가! 한가지 더 거듭 부탁드리지만 게임에 대한 질문을 전화로 하시는 분이 계신데 담당자는 절대 전화로 답변을 해드리지 않습니다. 이 경우에는 700서비스를 이용하시기 바랍니다.

## 마리오 카트 64

**Q** **안녕하세요? 저는 지금 N64「마리오 카트」를 하고 있는데 어떤 숨겨진 모드가 생길 것 같은데 생기지 않네요. 숨겨진 비기가 있으면 제발 알려주세요. 또, 실황 사커- 프랑스 월드컵 98-이 진동팩 대응이라던데 진동팩 쓰는 법을 가르쳐주세요.**

경기도 성남시 수정구 신흥 2동 53-6호 김대응

**A** 늦깍이 플레이를 하고 계시는군요. 마리오 64의 비기는 한 두가지가 아닙니다. 세세한것까지 설명하자면 지면이 모자랄 정도죠. 하지만 물어보신 것이 숨겨진 모드에 중점을 맞춘 질문이라 생각하고 몇 가지 공개해보기로 하죠. 그리고 진동팩은 콘트롤러 배면에 있는 접속구에 꼽기만 하면 됩니다. 만일 진동이 되지않는다면 게임 옵션을 설정하거나 게임이 진동 대응 게임인지 확인해보세요.

**오마케 모드 출현**

오마케라고는 하지만 보통 말하는 미러 모드(코스의 좌우가 바뀜). 마리오 GP에서 150CC클래스를 선택, 4개 모두 골든컵을 획득하면 마리오 GP에 오마케 모드가 추가된다.

**고스트 출현**

타임 어택의 루이지 서키트를 1분 49초 안으로 클리어 한 뒤 리트라이(リトライ)하면 루이지의 고스트가 나타난다. 마찬가지로 마리오 서키트를 1분 29초, 피치 서키트를 2분 40초 안을 클리어하면 각각 마리오와 피치의 고스트가 출현한다.

**폭탄 미니카의 아이템 공격**

조금 돈과 노력이 필요한 비기. 일단본체에 콘트롤러를 3개 이상 꼽고 대전을 시작한다. 아무 플레이어나 껍질 등의 아이템을 얻으면 Z 트리거를 누른채로 일부러 게임오버 시키자. 그러면 아이템이 세트된 폭탄 미니카가 등장한다. 이 미니카는 게임오버된 플레이어가 Z트리거를 놓으면 조종할 수 있다.

**이외에 모드처럼 구성되는 비기는 아니지만 스테이지에 따라서 코스를 대폭 단축할 수 있는 숏 컷이란 것이 있으니 참고하세요.**

**초코마운틴의 숏 컷 1**

모드에 상관없이 초코마운틴 코스를 선택한다. 코스 왼쪽에 돌담이 나올 때까지 직진한다. 여기서 돌담에 부딪히기 직전에 R버튼을 눌러 점프하면 돌담을 뛰어넘어 코스가 단축된다.

**초코마운틴 숏 컷 2**

타임어택에서 초코마운틴을 선택하고, 돌담이 나오기 직전의 오르막에서 미니 터보를 건다. 그리고 오르막 정상에 다다르면 R버튼과 버섯대시를 동시에 써서 점프를 해 일부러 코스 아웃시킨다. 좌측 코스로 돌아오게 되면 코스를 약 3/5 단축시킬 수 있다.

**동키콩 정글파크의 숏 컷**

타임어택에서 동키콩 정글파크를 선택, 일부러 역주해 스타트 라인 뒤쪽의 터널로 들어간다. 그리고 터널 출구의 좌측을 향해서 버섯대시와 R버튼을 써서 점프하면 벽을 뚫고 나갈 수 있다. 여기서 벽안의 어떤 터널과 호수 근처에 떨어지도록 조절하면 그냥 2번째 랩으로 들어가게 된다.

**동키콩 정글파크의 팬스를 뛰어넘는 숏 컷**

스타트 직후 오른쪽으로 점프대가 보이면 드리프트를 계속해 일부러 오른쪽으로 코스아웃하자. 그리고 팬스 바로 앞에서 버섯대시와 R 버튼으로 점프를 하면 팬스를 뛰어넘어 바로 점프대까지 갈 수 있다. 다만 이 기술을 사용한 직후, 리플레이 혹은 고스트 세이브등은 불가능하다.



뿌…뿌렸다!

서울시 마포구 토정동 3-619 JUN

**요시 밸리 점프 숏 컷**

어떤 모드든지 상관없이 요시 밸리를 선택한다. 루트대를 지나서 갈래길이 가까워오면 좌측 길로 코너링과 R 버튼 점프를 계속해 대자. 그러면 좁은 좌측 길 헤어핀을 숏 컷할 수 있다.

**레인보우 로드 대 점프 숏 컷**

아무 모드라도 상관없이 레인보우 로드를 선택한다. 그리고 스타트직후 코스 위에 있는 세번째 하늘색 라인에서 좌측으로 코너링을 계속하면서 R 버튼을 눌러 일부러 코스아웃 시킨다. 그리고 좌측 길로 착지하면 코스의 약 1/3이 숏 컷된다.

**와리오 스타디움 점프 숏 컷 1**

모드에 상관없이 와리오 스타디움을 선택한다. 그리고 스타트 직후 울퉁불퉁한 지대의 정상에서 R 버튼을 연타하면서 일부러 좌측 벽에 부딪히자. 그러면 벽을 뛰어넘어 반대편 코스로 갈 수 있다. 이걸로 코스의 2/5가 숏 컷된다.



KOF 최후작전

서울시 양천구 신정 7동 목동 APT 1224동 706호

**와리오 스타디움 점프 숏 컷 2**

위의 기술로 착지한 지점에서 보이는 스타트 지점의 깃발을 향해서 일부러 벽에 부딪힌다. 이때 R 버튼을 연타하면 벽을 뛰어넘어 스타트 라인 우측에 착지한다. 이대로 스타트 라인을 끊으면 1바퀴 돈 것으로 간주되고 이 두 가지 기술을 연이어 쓰면 와리오 스타디움을 랩 당 6초만에 클리어 할 수 있다.

**와리오 스타디움 점프 숏 컷 3**

아무 모드나 와리오 스타디움을 선택한다. 그리고 코스 후반의 입체 교차로를 지난 후의 오른쪽코너에서 일부러 직진한다. 이때 R 버튼을 연타해서 벽에 부딪히면 벽을 뛰어넘어 마지막 코너를 숏 컷 할 수 있다.

**마리오 서키트 벽 넘기 숏 컷 1**

타임 어택으로 마리오 서키트를 선택한다. 코스 안쪽을 바짝 달려서 제 4코너에 접어들자마자 버섯대시를 하자. 그런 뒤 오른쪽으로 핸들을 꺾어 코스 바깥으로 순간적으로 점프하자. 그러면 벽윗부분을 뚫고 나가 코스를 약 1/3 숏 컷할 수 있다.

**마리오 서키트 벽 넘기 숏 컷 2**

타임 어택으로 마리오 서키트를 선택한다. 코스 안쪽을 바짝 달려서 제 4코너에 접어들자마자 버섯대시를 하자. 그런 뒤 일부러 직진해 코스 밖으로 순간적으로 점프하자. 거대 버섯이 있는 헤어핀을 숏 컷할 수 있다.

## 천지를 먹다 2

**Q** **안녕하십니까. 저는 세가 새턴 천지를 먹다 2 게임 유저입니다. 이 게임의 숨은 묘수가 있으면 모두 가르쳐주세요.**

서울시 강북구 수유 6동 536-20 대성빌라 4층 402호 김성덕

**A** 역시 늦깍이 플레이를 하시고 계시군요. 저도 이 게임을 무척이나 좋아해서 한 번 묘수를 정리해 봤습니다. 정리라고는 하지만 별 것 없군요.

**스페셜 모드 출현**

「PRESS START」라고 표시되는 타이틀 화면에서 R, Y, L, X, A, B, R을 순서대로 누릅니다. 이때 타이틀 글씨가 파랗게 되면 성공입니다. 이 모드의 특징은 점프 중 ↓+A 로 공중기가 나오고, 대시 중에 필살기가 나갈 수 있게 됩니다. 이것보다도 더 중요한 사실은 바로 초필살기가 나간다는 사실! 커맨드는 ↑↓↑↓+A로 간단합니다. 단 장비의 경우만 ↑↓←→+A입니다.

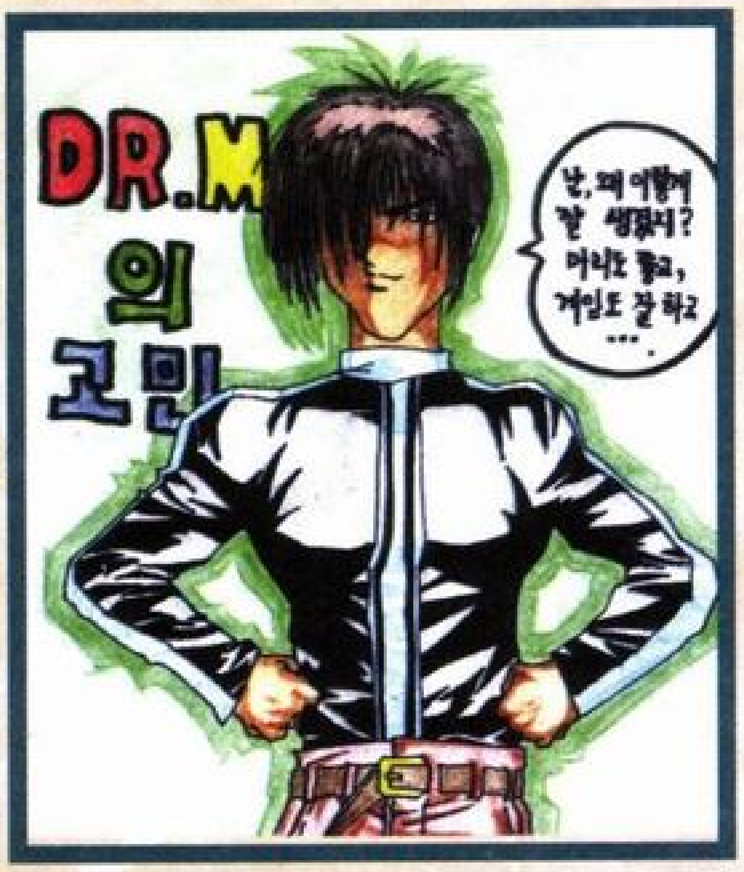
**레어 아이템을 얻자!**

숨겨진 아이템은 두 가지입니다. 첫째, 라운드 7-4 에서 스테이지가 시작되자마자 화면 좌측 상단 벽을 공격하면 엑스컬리버를 얻게 되고, 둘째, 라운드 8-6 보스가 출현하는 곳에서 화면 우측 상단 벽을 공격하면 일본도를 얻을 수 있습니다. 일본도의 경우는 여러 가지 종류의 것이 랜덤으로 출현합니다.




Dr. M에게 물어봐

대구시 동구 지묘동 360번지 태왕 그린힐즈 104동 401호 곽병재




Dr. M의 고민

경기도 시흥시 미산동 서강 APT B동 1303호 이효석

## 테일즈 오브 판타지아

**Q** **창한이가 자꾸 물어봐요. 제가 무슨 게임박사인줄 아나봐요. 하지만 저도 모르는게 있어서… 테일즈 오브 판타지아에서 아체의 마법 어스퀘이크를 얻는 방법 좀 부탁드려요.**

대구시 동구 지묘동 360번지 태왕그린힐즈 104동 401호 곽병재

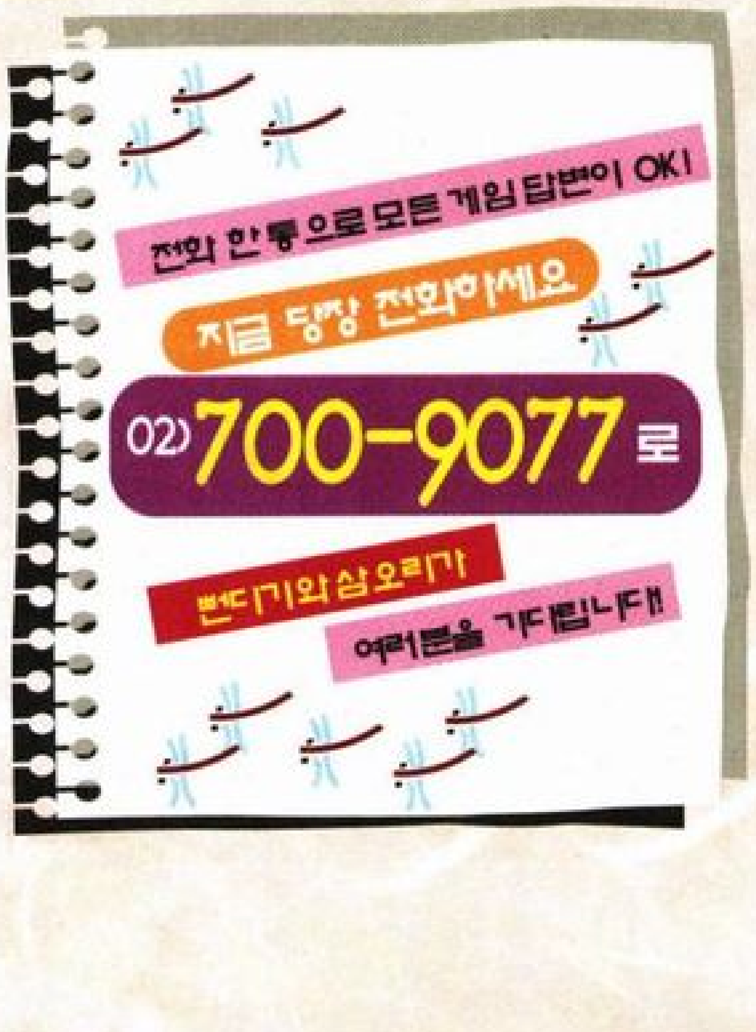
**Q** **4대 정령을 다 찾고 맥스엘을 찾기 위해 모리아 갱도로 들어가려고 하니까 갱도 입구의 보초병이 못 들어가게 합니다. 어떻게하면 모리아 갱도로 들어갈 수 있는 겁니까?**

서울시 송파구 방이 2동 175-12호 몽촌 아트빌라 302호

**A** 테일즈 오브 판타지아에 대한 주된 질문이 바로 이 모리아 갱도 들어가는 법과 마법 입수인데요. 모리아 갱도의 그 보초병은 알바니스타 국왕의 허가없이는 지나갈 수 없다고 말하는 겁니다. 즉 알바니스타 국왕을 만나 허가증을 받은 뒤 들어가야 하죠. 아체의 마법입수에 관해서는 아래의 표를 참조하시길 바랍니다.

**엠블렘 모으기**

| | |
|---|---|
| 파이어 볼(ファイアボール) | 처음부터 지니고 있음 |
| 아이스 니들(アイスニードル) | 처음부터 지니고 있음 |
| 사이클론(サイクロン) | 과거, 벨아담 마을 촌장이 준다. |
| 아이스 토네이도(アイストーネード) | 과거, 유그릿트 마을 크라스 집 책장 |
| 스톤 블래스트(ストーンブラスト) | 과거, 유그릿트 마을 크라스 집 책장 |
| 라이트닝(ライトニング) | 과거, 베네치아 마을, 분수대와 레니오트 회사 사이 집의 하프엘프가 판다 |
| 스톰(ストーム) | 과거, 베네치아 마을, 분수대와 레니오트 회사 사이 집의 하프엘프가 판다 |
| 그레이브(グレイブ) | 과거, 정령의 동굴 |
| 일럽션(イラプション) | 과거, 열사의 동굴 |
| 레이(レイ) | 과거, 12성좌의 탑, 아르테미스가 준다 |
| 선더 블레이드(サンダーブレード) | 과거, 알바니스타 성 |
| 트랙터 빔(トラクタービーム) | 과거, 알바니스타 성 |
| 파이어 스톰(ファイアストーム) | 과거, 다오스의 성 |
| 록 마운틴(ロックマウンテン) | 과거, 다오스의 성, 거울을 조사하면 발견. |
| 인데그니션(インデグニション) | 과거, 미즈갈드 |
| 갓 블레스(ゴッドブレス) | 과거, 톨 유적 |
| 메일 스트롬(メイルスツローム) | 미래, 침식동 운디네를 얻은 곳. |
| 템페스트(テンペスト) | 미래, 데미테르의 저택 |
| 어스퀘이크(アースクェイク) | 미래, 스즈의 마을 동쪽 숲 |
| 타이달 웨이브(タイダルウェーブ) | 미래, 펜릴교회 안의 던전 |
| 익스플로드(エクスプロード) | 미래, 불꽃의 탑 최상층 |
| 메테오 스웜(メテオスウォーム) | 미래, 다오스의 성 2층 |
| 블랙 홀(ブラックホル) | 모리아 갱도 18층 |
| 빅 뱅(ビッグバン) | 모리아 갱도 최하층 드워프의 신전 |




## 사이폰 필터




리나 생각

서울시 서대문구 북가좌 1동 382-9호 이범환




태욱 생각

경남 마산시 합포구 완월동 218-1 경남 아파트 2동 805호 강태욱

**Q** **안녕하세요. 사이폰 필터를 즐기고 있는 PS 유저입니다. 이미 엔딩은 봤지만 제가 실력이 없어선지 굉장히 이것저것 빼먹고 클리어한 듯한 기분이 드네요. 다시 한번 플레이하고 싶지만 웬지…. 이 게임을 쉽게 즐길 수 있는 비기가 있다면 좀 가르쳐 주십시오.**

서울시 강서구 화곡본동 주공 APT 28-506 한유열

**A** 게임을 완벽하게 클리어하기 위해서란 말이지요. 좋습니다. 클리어했다면 아마도 더 이상 볼 것이 없을텐데도 굳이 하시겠다니 어쩔 수 없군요. 차마 액플을 쓰라는 말은 못하겠고, 여기 궁극의 비기가 나갑니다.

**모든 미션 고르기**

게임중 START를 누르고 OPTION를 선택한 다음 SELECT MISSION에 커서를 놓은 상태에서 ← + R1 + L1 + SELECT + □ + × 를 누른다.

**모든 무기와 탄알 무한대**

게임중 START를 누르고 WEAPON에 커서를 맞춘 상태에서 → + L2 + R2 + ○ + □ + ×를 누른다.

**Silenced 9m의 슈퍼탄알**

게임중 START를 누르고 WEAPON을 선택, Silenced 9m 에 커서를 맞춘 상태에서 ← + L1 + R2 + SELECT + □ + ×를 누른다.

**적 약하게 만들기**

게임 중 START를 누르고 Map에 커서를 맞춘 상태에서 → + L2 + R1 + ×를 누른다.

## 랑그릿사 4&5

**Q** 안녕하신지요. 전 랑그릿사의 광적인 팬인 조형찬이란 사람입니다. SS로만 랑그릿사가 나와서 SS를 살까 하다가 PS로도 4&5가 등장해 옳다구나 이거로구나! 하는 마음으로 열심히 게임을 즐기고 있습죠. 그런데 아시겠지만 랑그릿사는 숨겨진 비기가 없으면 게임의 진정한 재미를 느낄 수 없지 않습니까? SS처럼 커맨드를 넣어봤지만 패드가 틀려서…(경우의 수란…). 그래서 이렇게 Dr. M 선생님께 펜을 들었습죠. 반드시 꼭 좀 가르쳐 주십쇼.

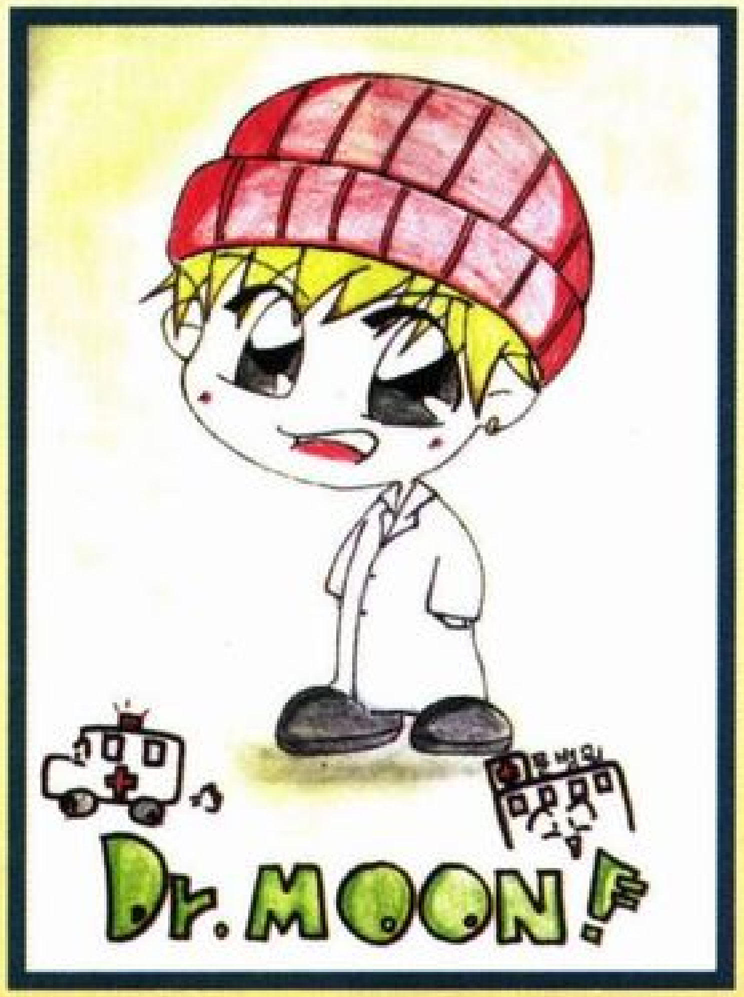
**A** 이상한 말투군요. 그리고 어째서 비기를 쓰는 것이 진정한 게임의 재미를 느낄 수 있는 길이죠? 비기 없이도 얼마든지 재미있는 랑그릿사가 아니던가요(팬이라면!)? 아무튼 이 랑그릿사에 관한 질문이 상당히 많이 들어오는지라 여기 공개하기로 합니다.

**숨겨진 상점**

상점 메뉴 화면에서 R1, ↑, ←, L1, ↑, L1, □, ×를 순서대로 누르면 됩니다. 5 경우, 시나리오 중 얻을 수 없는 알하자드까지 등장합니다. 더불어 돈도 5만 정도 늘어납니다.

**시나리오 셀렉트.**

게임을 시작하고 데이터 로드 화면에서 로드 할 데이터에 커서를 맞추고 ←, □, △, SELECT, L1, →, R1, △, X를 순서대로 누르면 됩니다. 단 데이터가 진행한 스테이지까지만 셀렉트 됩니다.




힘탐 Dr

서울시 강북구 수유 3동 36-14 이경진

### • 공지 •

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임파워에서는 전화 상으로 일절 답변을 해 드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 ARS서비스 (02)700-9077를 이용하시거나 엽서, 편지로 보내 주시기 바랍니다.




Dr. M밴드

경기도 연천군 청산면 백의 2리 34번지 문기한

## FF 8

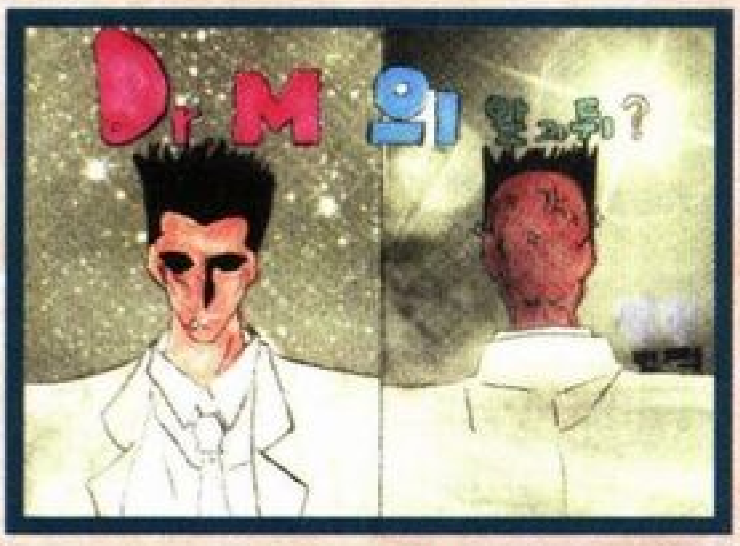
**Q** 안녕하세요. 저는 지금 「FF 8」을 플레이하고 있는 유저랍니다. 게임을 하다보니 HP에 신경을 쓰게 되는데 최대 HP를 만드는 방법은 없나요. 있으면 가르쳐 주세요.

부산시 서구 부민동 3가 8-1311 7/2 임영재

**Q** FF 8에서 점점 센 마법을 얻으려면 어떻게 해야 하나요? 그리고 무기의 파워 업은 어떻게 하나요? 특정 아이템을 얻어야 한다는데 공략에 적힌 곳을 가봐도 없네요?

대구시 북구 노원 1가 258-1 녹원빌라 101동 101호 원권석

**A** 우선 최대 HP에 대한 이야깁니다. 아무래도 정션이란 개념을 이해하지 못하신 듯하네요. 간단히 말해서 정션으로 마법을 HP에 장착시키면 됩니다. 물론 마법의 종류는 생명과 관계되는 케알(ケアル), 케알라(ケアルラ), 케알가(ケアルガ)를 장착시켜야하죠. 이런 것들을 위해서 HP 정션(HPJ)어빌리티는 초반에 빨리 익히는 것이 좋습니다. 마법레벨이 낮아서 HP가 많이 늘어나지 않는다고 슬퍼하지 마십시오. 상점에서 텐트(テント)를 사다가 마법정제를 시키면 케알가를 10개 얻을 수 있으니까요. 단돈 1만길에 전원이 HP 2000이 되어 버립니다. 그 다음으로 마법의 레벨을 올리는 질문. 위의 설명을 보시면 아시겠지만 마법은 정제를 하면 얻을 수 있습니다. 정제할 수 있는 아이템이 필요하지만 이런 것들은 전투 중에도 얻을 수 있지요. 무기의 파워 업은 말씀하신대로 월간 무기라는 책이 필요합니다. 이 책을 보면 무기 개조에 필요한 아이템이 나와 있고, 그 아이템들로 무기 개조, 혹은 탄약 정제를 할 수 있지요. 공략에 나와있는 부분이 맞습니다. 그다지 눈에 띄지 않게 놓여져 있기 때문에 책이다 싶은 것은 다 뒤져보는 수밖에 없습니다.




Dr. M의 비밀

경남 창원시 중동 712번지 1호 6/4 임성웅

## 봉신영역 엘츠바유

**Q** 안녕하세요. 저는 지금 파워에서 공략해준 봉신영역 엘츠바유를 아주 재미있게 플레이하고 있는 건전한 학생입니다. 지난번에 친구 집에 놀러갔는데 화면을 보고 깜짝 놀라지 않을 수 없었습니다. 세츠나의 치마가 허리까지 올라가있는게 아니겠습니까? 버그인줄 알았지만 그건 아니라며 친구가 안 가르쳐주더군요. 제발 이 게임의 팬이자 이 게임의 모든 것을 알고 싶은 이 건전무구한 학생에게 도움을 주세요.

수원시 권선구 장지동 1-673 16/4 조형찬

**A** 뭐가 건전무구입니까? 세츠나의 치마 속을 보는 것이 엘츠바유란 게임의 모든 것을 아는 것과 상관이 있는 건니까? 솔직해지십시오! 그 나이에 그런 것은 당연한 것이 아닌가요? 후훗. 세츠나가 예쁘긴 하죠. 폴리곤도 적절해서 좋은 앵글이 잡히면 매우 흡족한 기분으로 게임을 즐길 수 있게 되죠. 아무튼 아래 표를 참조하시고 즐거운 시간되시길.

**캡션**

**EXTRA 전부, 캐릭터 전부**
800A83E0 FFFF
800A83E2 FFFF
800A83E4 FFFF
800A83E6 FFFF

**캐릭터 강제 선택**
(1P) 30092CF2 00yx
(2P) 30092CF5 00yx

x는
x=0 단자이버(ダンバイザー)
x=1 알티(アルティ)
x=2 케이아(慧矢)
x=3 에릴(エリル)
x=4 미도리(姫野 翠)
x=5 세츠나(セツナ)
x=6 가리(ガリイ)
x=7 라인드웰(ラインドウェル)
x=8 카쿠리네(幽稀)
x=9 이하둘카(イハドウルカ)

y는
y= 0 (1P상태), 1 (2P상태), 2 (3P상태)

**주의1:** 위의 코드가 필수적으로 들어가 있어야 함.
**주의2:** 스토리 모드에서는 1P상태로만.

**필살 스톡 메뉴**
8004AD18 00FF

**모두 일발 승부 상태**
80045B7C 0000
80045B7E 0000

**(1P) R1버튼으로 일발승부 상태** (버튼을 누르지 않으면 모두 무적)
80045B74 0000
80045B76 0000
80045B7C 0002
80045B7E 0441
D00A6064 0008
80045B7C 0000
D00A6064 0008
80045B7E 0000

**새로운 포즈 고르기**
(액플을 기동시키고 게임 중 셀렉트 버튼을 누르면 포즈가 바뀝니다)
8002DF54 1080
8002DF56 0002
D00A6064 0100
8002DF54 0000
D00A6066 0100
8002DF56 0000

**이 코드를 쓸 수 있는 캐릭터는 단자이버, 케이아, 에릴, 세츠나, 가리, 라인드웰, 카쿠리네의 7명으로 한정되어 있습니다. 그 밖의 캐릭터로 코드사용시 셀렉트 버튼 누르면 게임이 멈춰 버리니 주의하시길.**

**세츠나의 스커트 올리기 1**
8002DFC4 0000
8002DFC6 0000
스커트가 허리까지 올라갑니다.

**세츠나의 스커트 올리기 2**
8004FEE0 00FF
8004FEE2 2442
스커트가 계속 올라가 있습니다. 셀렉트버튼으로 조절가능.

**세츠나의 스커트 올리기 3**
8004FEE0 0000
8004FEE2 0000
D00A6064 0100
8004FEE0 00FF
D00A6064 0100
8004FEE2 2442
스커트가 얼굴까지 올라갑니다.

## SD 건담 G 센츄리

**Q** Dr. M님께 긴급 SOS를 요청합니다! 지금 한창 새턴용 SD 건담 G 센츄리를 즐기고 있습니다. 그런데 이름을 어떻게 입력시키느냐에 따라서 유니트의 능력이 달라진다는 얘길 들었습니다. 그 이름은 대체 뭔가요? 가능하면 일어로 표기해주세요.

서울시 양천구 목 3동 213-17 9/8 정유환

**Q** 안녕하세요? Dr. M님! 저는 영원한 SS 유저 호현이라고 합니다. 지금 SD 건담 G 센츄리를 즐기고 있는데요 언제나처럼 이름을 제가 좋아하는 류 호세이로 입력을 시켰더니 레벨이 3에다가 대위가 되있더군요. 이름에 따라서 무언가 비밀이 있는 건가요? 만일 그렇다면 다른 이름들도 입력하면 무언가 차이점이 있나요? 꼭 좀 가르쳐 주세요.

주소 불명 호현이가

**A** SD 건담 G 센츄리에는 특정인물의 이름을 입력시켜줌으로서 능력치가 달라지는 비기가 있습니다. 특정인물이라해도 건담의 팬이라면 한번쯤 입력 시킬법한 이름들이라서 가끔 비기가 발견되고도 어리둥절한 경우가 있지요. 자! 그럼 아래 명단을 공개합니다!

| 이름 | 효과 |
|---|---|
| 신 마츠나가(シン・マツナガ) | 계급이 대위가 된다 |
| 류 호세이(リュウ・ホセイ) | 레벨 3이 되고 계급이 대위가 된다 |
| 카츠레츠킷가(カツレツキッカ) | NT가 70이 된다 |
| 플라우 포우(フラウ・ボウ) | 레벨 1이 된다 |
| 하로(ハロ) | 레벨 1이 된다 |
| 사크티(シャクティ) | NT가 90이 된다 |
| B 죠커(B・ジョーカー) | 레벨이 ACE 2가된다 |
| J・I 다이아(J・I ダイヤ) | 레벨이 ACE 2가 된다 |
| K・에이스(K・エース) | 레벨이 ACE 2가 된다 |
| Q・T 스페이드(Q・T スペード) | 레벨이 ACE 2가 된다 |
| 키랄 메키렐(キラル・メキレル) | 레벨 5가 된다 |
| 리리나(リリーナ) | 레벨 1이 되고 계급이 대장이 된다 |
| 료 루트(リョウ・ルーツ) | 레벨 5가 된다 |
| 데프 스타리온(デフ・スタリオン) | 레벨 5가 된다 |
| 랜돌(ランドール) | 레벨 5가 된다 |
| 고튼 고우(ゴットン・ゴー) | 레벨 1이 된다 |
| 대니(ダニー) | 레벨 4가 된다 |
| 델(デル) | 레벨 3이 된다 |
| 듄(デューン) | 레벨 3이 된다 |
| 롬멜(ロンメル) | 레벨 4가 된다 |



성채
경남 창원시 중동 712번지 1호 6통 4반 임성용

## 투룡전설 에란돌

**Q** Dr. M님 안녕하세요. 저는 지금 투룡 전설 에란돌이란 게임을 즐기고 있는 SS 유저입니다. 이 게임이 많이 알려지지 않아서 플레이하는데 지장이 많았습니다만, 지금은 거의 마스터의 수준에 올라가있지요. 그런데 아무래도 이 게임에 숨겨진 비기가 있는 것 같아요. 블랙나이트와 카이저 드래곤은 사용할 수 없는 겁니까? 요즘같은 세상에 사용할 수 없는 캐릭터는 없을 것 같고, 액플을 쓰려고 해도 웬지 이 게임의 액플코드는 알려지지 않는군요. 꼭 좀 숨겨진 비기나 숨겨진 캐릭터 사용법이 있으면 알려주세요.

부산시 서구 부용동 17-56 D. MASTER

**A** 에란돌은 국내 게임센터에는 퍼지지 않아서 그다지 알려진 게임이 아니지요. 하지만 용과 사람의 이원적인 플레이에 의한 격투는 나름대로 재미가 있습니다. 말씀하신대로 숨겨진 비기는 있습니다. 블랙 나이트와 카이저 드래곤을 쓰는 비기이죠. 덧붙여 이 두 녀석의 기술표도 소개해 드리죠.

**숨겨진 캐릭터 사용법**

아무 캐릭터로 엔딩을 일단 본 뒤 L과 R 버튼을 누른 채로 가닉(ガーニック)을 선택한다. 그리고 곧바로 오른쪽 아래로 레버를 누른다. 성공하면 블랙 나이트를 사용할 수 있게 된다. 마찬가지로 모든 캐릭터로 엔딩을 본 뒤 L과 R버튼을 누른 채로 레비(レヴィ)를 선택하고 바로 오른쪽 아래로 레버를 누르면 카이저 드래곤을 사용할 수 있게 된다.

**해외 버전**

모든 캐릭터의 엔딩을 본 뒤 데모 화면에서 L과 R 버튼을 누르면 문자가 영어로 표시되는 해외판 버전으로 게임을 즐길 수 있다.

**블랙 나이트 기술표** * DP는 드래곤 파워를 뜻함

| 기술명 | 소비 DP | 커맨드 |
|---|---|---|
| 라이징 엣지 | 0% | ↓↘→ + A |
| 진 라이트닝 플라즈마 | 0% | →・→ + A |
| 블랙네스 선더 | 15% | ↓↘→ + B |
| 하운드 | 20% | ↓↙← + B |
| ※드래곤 캐논 | 0% | A+B |
| ※블랙네스 슬래쉬 | 0% | A+B+C |

**카이저 기술표**

| 기술명 | 소비 DP | 커맨드 |
|---|---|---|
| 플랫싱 봄 | 10% | ↓↙← + A |
| 보디 소울 | 0% | →・→ + A |
| 카이저 레이저 | 60% | ↓↘→ +B |
| 선더볼트 | 20% | ↓↙← + B |
| 라이트닝 볼트 | 30% | →・→ + B |
| 트레서 | 50% | 레버 1회전 + B |
| ※버닝 | 0% | A+B |
| ※카이저 브레스 | 0% | A+B+C |

## 짧은 답변들

**Q** 얼마 전 뒤늦게 에바 디지털 라이브러리를 즐기고 있습니다. 그런데 미니 게임이 어려워서 모든 카드를 모을 수가 없군요. 더구나 레어 카드는 1장도 모으지 못했습니다. 제발 저에게 한 줄기 빛을 내려주세요1

인천시 남동구 간석동 주공 아파트 1-304 에바만세

**A** **모든 카드를 모으는 비기!**

이름 입력화면에서 이름을 「ペンペンぺんぺん」으로 입력한다. 주의할 것은 잘 보면 앞의 네 글자는 카타카나이고 뒤의 네 글자는 히라가나라는 점. 단지 이 비기를 쓰면 엔딩을 볼 수 가 없다. 물론 세이브를 해도 소용이 없다.

**Q** 다름이 아니라 제 PS가 요즘 이상해졌습니다. 몇 달 전부터 CD를 넣고 시동시키면 틱틱소리가 나고 CD가 헛도는 것 같습니다. 무엇이 잘못된 건가요?

대구시 달서구 감삼동 203-16번지 noname

**A** 아무래도 렌즈 구동부의 문제인 것 같군요. 렌즈를 이동시키는 톱니바퀴들이 무언가 잘 맞지 않아서 톱니바퀴가 공회전 경우가 있습니다. 톱니 사이에 이물질이 들어가거나, 구리스 등이 다 말라버렸거나 하는거죠. 톱니에 구리스를 발라보시고 그래도 똑같다면 구동부를 수리해야 합니다.

**Q** GB용「DQ 몬스터즈」에서 밀드라스 2의 배합법을 가르쳐 주세요.

경기도 파주시 문산읍 문산 4리 1차 한진 APT 1동 1501호 김영준

**A** 밀드라스 2란 건 밀드라스의 변신체를 말씀하신 거겠죠? 이 녀석은 밀드라스(변신 전)와 덴타사우루스(デンタザウルス)를 배합하면 됩니다. 덧붙여 최적 배합은 밀드라스 2 + 조마(ゾーマ) = 데스타무어(デスタムーア) 혹은 조마(ゾーマ) + 밀드라스 2 = 데스타무어(デスタムーア)입니다.

**Q** PS용 「초로Q 2」의 비기를 알려주세요.

전남 목포시 하당 829-5 3/4 보성빌딩 5층 1호 이로운

**A** 비기라고까지는 할 수 없지만 액플을 쓰지 않는 한 할 수 있는 것은 이 두가지입니다.

**비밀을 알수 있다**

「그랑프리를 노린다(グランプリをめざす)」로 자기 차의 성능을 높여둔다. 그다음 2인 플레이로 치킨 레이스(チキンレース)를 플레이 한다. 여기서 스타트 지점 직후에 좌측으로 조그만 섬 앞에 바위가 보인다. 그 바위를 향해 점프! 차의 성능이 높아졌다면 다다를 수 있다. 이 섬에는 게임의 수수께끼를 풀 수 있는 힌트가 든 상자가 있다.

**옛날 코스의 등장!**

초로Q 타운의 텐트가 보이는 직선코스를 성능이 좋은 엔진과 빅 타이어를 장착한 머신으로 직진하자. 충분히 가속되었다면 텐트를 점프대로 삼아 시계탑 정상까지 점프할 수 있다. 성공하면 메시지가 표시되고 톱 메뉴에 「옛날코스」라는 항목이 나타난다. 이 항목을 선택하면 전작의 코스를 달릴 수 있다.

**Q** 새턴 CD로 DC에서 게임이 된다는 게 사실인가요? 사실이라면 하는 방법을 가르쳐 주세요.

여수시 연등동 731-2

**A** 그건 새턴 에뮬레이터를 DC의 GD로 만들어 새턴 소프트를 가동시킨다는 이야깁니다. 하지만 그런 얘기가 있었을 뿐 확실한 것도 아닐 뿐더러 그런 시도도 없었습니다.

**Q** 포켓 스테이션 전용 게임을 다른 메모리 카드로 블록을 옮겼다가 다시 쓸 수 있나요?

서울시 동작구 상도 1동 489-1 김승조

**A** 질문의 의도를 확실히 모르겠습니다만 확실한 것은 포켓 스테이션 전용 게임은 포켓 스테이션이 아니면 다운로드 받을 수 없다는 겁니다. 질문하신 내용은 포켓 스테이션 전용 게임이라는 블록을 메모리 카드로 옮기신다는 것 같은데… 포켓 스테이션용 게임은 블록 형태만 있을 뿐이므로 그것을 다른 메모리 카드로 복사해 다시 포켓 스테이션로 옮겨도 게임은 불가능합니다.

보내실 주소: (121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임파워 쌤쌤마당 담당자앞

PC통신 천리안, 하이텔
ID: GAMPOWER
나우누리 - 네모네모
유니텔 - champg
FAX: 02-3142-6820

# 쌤쌤 마당

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내 주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또 원하는 가격이 시세와 터무니없는 차이가 나거나 음란물을 거래하시려는 경우에는 실어드리지 않습니다.



## 사고

● PS 5500~7000 + 패드 + 변압기 + 단자 + 메모리카드를 12만원에 삽니다. 5~6시 연락가능.
이동석/경남 합천군 초계면 중리154번지
TEL: (0599)932-1282

## 팔고

● PS 7500개조 + CD 110장(정품 2장) + 액플 + 호리스틱 + 듀얼쇼크 + 건콘 + 메모리카드 3장을 50만원에 팔거나 드캐 + 기본 세트(드림패스포트 등) + CD 2장 + AV선과 교환합니다. 또 구입한지 두달된 LG HMD(색상조정 가능한 소니 글라스트론과 같은 성능)를 휴대용 케이스, AV선을 포함하여 37만원에 팝니다. 혹은 드캐와 교환합니다.
황도하/서울시 은평구 녹번동 108-22호
TEL: (02)388-3375, HP: 018-312-1146

● PS 3500 + 패드 1개 + 메모리카드 + CD 3장을 16만원에 팔거나 GB컬러 + 팩1 + 6만원과 교환하고 싶습니다.
고창언/전남 여수시 교동 7통 1반 678-21번지
TEL: (0662) 662-8908

● PS 7000 + 듀얼쇼크 + 패드 + 15블럭 메모리카드 + 120블럭 메모리 카드 + CD 49장을 33~35만원에 팝니다. 구입한지 한달 안된 신품.
이병도/서울시 종로구 동숭동 50-20
HP: 016-627-8901

● PS 무비카드(케이스, 매뉴얼 포함)를 4만원에 팝니다. 번호 뒤에 95(PS를 뜻함)를 찍어주세요.
김재민/서울시 강동구 길2동 87-3
BP: 015-7716-2577

● PS 5500(개조) + 패드2 + 메모리카드 + 변압기 + 멀티링크 + CD7장(철권3, 피파99, 로봇대전F 등)을 24만원에 팝니다. 직거래를 원하며 말만 잘하면 깎아줄 수도 있습니다.
박광현/경기도 덕양구 화전동 167-1
TEL: (02)3158-4926

● PS 7501(개조) + 듀얼 + 메모리카드 + CD 9장(우리는 챔피언, 철권3, 길티기어, 쌍계의, 봉신연의, KOF97, 구입시 들어있던 스페셜 CD) + AV단자를 우송료 포함 35만원에 팝니다. 박스와 품질보증서, 고객카드 모두 있는 신품입니다. 6~10시에 연락가능.
김대성/충남 천안시 부대동 126번지 1통 2반
TEL: (0417)557-5976

● PS 7000(구입후 1개월) + 메모리카드2 + 듀얼쇼크2 + 스틱 + 패드 + 복사CD 20여장(비트매니아 2nd·3rd MIX, 봉신영역, 블러디 로어, 에어가이츠, 철권 2·3, 데드 오어 얼라이브, 사일런트 힐, 위닝 일레븐 파이널, MLB99, 테일즈 오브 환타지아, 테일즈 오브 데스티니, 환상수호전2, 그랜트리스모, R4, 스타오션, 버스트 어 무브, 슈퍼로봇대전F, KOF98, FF8 등)을 28~32만원에 팝니다. 평일 9시 30분이후 연락가능.
최효준/서울시 강서구 방화1동 현대APT 102-1105
TEL: (02)665-6734

● PS 7000(개조, 토마토클럽 정품) + 마스터 메모리카드 + 듀얼쇼크 + 듀얼포스 + CD 12장(크래시 밴디쿳3, 1945 2, 메탈기어 솔리드, 철권2·3, 위닝 일레븐3-월드컵 프랑스 98, 건 바레트, 환상의 문, 테트리스+, CC골프, 무사시전, 그랜트리스모)을 29만원에 팝니다.
이동완/충남 천안시 직산면 삼은리 72-19
TEL: (0417) 583-9623

● PS 7000(구입후 1개월 된 신품) + 패드 + 스틱 + 액플 + 최신 CD 18장(사일런트 힐, 사립저스티스학원, 바이오 해저드2, 철권3, 위닝일레븐 파이널 버전 등)을 23만원에 팝니다. 가격절충 가능. 되도록 부산, 경남분과의 거래를 원하고 평일은 7시 이후에 연락 가능합니다.
홍석우/부산시 북구 만덕2동 대성APT 012-505
TEL: (051)338-4024, HP: 011-854-4024

● PS 5000 + 일반 패드 + 듀얼쇼크 + 액플 + 포켓스테이션 + CD 20장을 27~28만원에 팝니다. 부산분과만 거래합니다.
김성현/부산시 해운대구 재송동 시영APT 6동 406호
BP: 015-7929-3729

● PS 7000(개조) + 듀얼쇼크 + 조이스틱 + 메모리카드 + 변압기 + 복사CD(철권3, 툼레이더3, 워크래프트, 천주, 아포칼립스, 삼국지6, 에어가이츠, 메탈슬러그, 버스트 어 무브, 테일즈 오브 환타지아, KOF교, 나스카99, 애런드라, 봉신연의, 사가프론티어, 위닝일레븐3)를 23~25만원에 팝니다. 원하시면 고장난 패드(!)를 드립니다. 집으로 전화하실 경우 친구라고 해주세요.
권가수/서울시 강동구 성내1동 120-89호 신한 오피스텔 105호
TEL: (02)473-4547, HP: 019-249-8518

● PS용 복사CD 36장(FF7·8, 메탈기어 솔리드, 댄스댄스댄스, 크래쉬밴디쿳3, 에어가이츠, 1945 2, 바이오 해저드 1·2(디렉터즈 컷), 레이지 레이서, 그랜트리스모, 에이스컴뱃2, 무사시전, 악마성 드라큐라X 등)을 10만원에, 스틱을 만 5천원에 팝니다. 또 진동건을 3만원에, 건 대응 CD를 장당 3천원에 삽니다.
최보록/인천시 남구 주안7동 1279-1
HP: 016-317-1095

## 쌤쌤

● PS 7500(개조) + AV, RF단자 + 변압기 + 듀얼쇼크 + 조이스틱 + 사이클 + 메모리카드 2장 + 복사CD 20장(테일즈 오브 환타지아, R4, FF8, 사일런트 힐 등) + GB컬러 + 드퀘 몬스터즈)를 DC + 기본세트 + VMS + 게임 GD와 교환합니다. 6~8시 연락가능.
김창배/경기도 의정부시 신곡동 부용APT 102동 1102호
TEL: (0351) 848-2204

● PS 5500 + 메모리카드2 + 듀얼쇼크2(하나는 오리지널) + 일반 패드 + 스틱 + 저지드레드 건 + 발판 따로 있는 레이싱 핸들 + 자작 비트매니아 컨트롤러 + 무비카드(CD포함) + 게임 CD 80여장을 DC + 패드2 + 진동팩 + 각종주변기기 + CD 5가지 이상(세가랠리2, 하우스 오브 데드2 포함)으로 교환을 원합니다.
김기현/서울시 성북구 장위2동 246-240
HP: 019-350-7506

● PS 5000(개조) + 패드 + 복사CD 3장(전차로 GO!, 에어가이츠, 에이스컴뱃2)을 13만원에 팔거나 N64 + 패드 + 진동팩 + 탑기어랠리와 교환합니다. 팩이 다른 것이어도 연락주세요. 5~7시 사이에 연락가능.
강성식/경기도 시흥시 대야동 498-13
TEL: (032)695-6401



## 사고

● 화이트 SS(개조) + 주변기기 + 패드, 스틱 + 4M램팩 + 파워메모리 + CD 한두장을 10만원에 삽니다. 5~7시는 첫번째 번호로, 7~10시는 두번째 번호로 연락주세요. 어른이 받으시면 친구라고 해주세요.
김지원/충남 부여군 부여읍 저석 1리 467
TEL: (0463)834-2627/1430

● SS본체 3만원에 삽니다. 파시는 분께는 SFC(!) + 주변기기 + 패드 + 슈퍼패드 + 팩(프론트미션, 라이브 어 라이브)를 드립니다. 원하시면 만화책, 미니 라디오, 이어폰도 드립니다.
noname/인천시 남구 용현3동 420-8번지
HP: 019-323-0327

## 팔고

● SS(화이트, 개조) + 패드2 + 1M, 4M램팩 + 주변기기 + 복사CD 6장(D&D, 슬레이어즈 로얄2, 1945 2, KOF97, 슈퍼로봇대전F)을 15만원에 팔거나 2~3만원을 더해서 PS 5500(개조, 상태 양호한 것) + 패드 + 메모리카드 + CD 한두장과 교환을 원합니다. 타 지역분들과의 거래도 가능합니다. 6시 이후에 연락가능하며 오락기를 산다고 하시면 됩니다.
박준우/대구시 서구 중리동 중리APT 7동 408호
TEL: (053)566-0065

● SS + CD 22장(슈퍼로봇대전 F완결편, 그랜디아, KOF97, 하우스 오브 데드, 월드컵98, 로드 투 윈, 블랙 매트릭스, 피아카럿2, 슬레이어즈 로얄2 등) + 주변기기(버추어 호리스틱, 아날로그 패드, 1M램팩, 파워메모리2, RF선 등)를 14~16만

원에 팝니다. 연락은 5~6시 30분, 9시 30분 이후에 해주세요. 가격절충 가능.
구정우/강원도 홍천군 남면 양덕원 1리 남일당구장
TEL: (0366)432-3665

● 화이트 SS(개조) + 파이팅 터보스틱 + RF변환기 + 정품CD 2장(나이츠 동계 한정판, 팬저드라군 츠바이) + 복사CD 5장을 9만원에 팝니다. 서울분과 직거래를 원함
김재민/서울시 강동구 길2동 76-3
BP: 015-7716-2577

● SS용 정품CD (메탈 슬러그, X맨 VS 스파 4M램팩 포함, 스파 제로2, 루나 실버스타) + 복사CD 15장 + 저지드레드 건(SS, PS겸용)을 9만원에 팝니다. 그리고 원하시면 김전일 극장판 비디오, 에바 1~12편을 드립니다. 서울분과 직거래를 원합니다. 오후 6~8시 사이에 연락 주시고 정래친구라고 해주세요.
이정래/서울시 양천구 목5동 913번지 목동 신시가지APT 530동 504호
TEL: (02)652-1666

## 쌤쌤

● SS(개조, 상태양호) + 패드 1개 + 램팩 + 파워메모리 + 복사CD 7장 + 정품CD 5장을 PS(5500이상, 개조) + 패드 2개 + 메모리카드 + 게임CD(테일즈 오브 환타지아, 초코보의 이상한 던전2, 아머드코어·마스터 오브 아레나 중 한가지)와 교환을 원합니다. 되도록이면 의정부 분과 거래하고 싶습니다. 주말 3~5시 사이에 연락가능.
배지용/경기도 의정부시 신곡동 597-147
TEL: (0351) 840-7121

● SS용 대만제 액플, 복사CD(샤이닝 포스3 시나리오 3, 슈퍼로봇대전 F완결편, 가디언 히어로즈, 피아캐럿1·2, 사쿠라대전2, 버처롤S, 드래곤 포스2, 블랙 매트리스)를 GB포켓 + 포켓 몬스터즈와 교환을 원합니다. 진호친구라고 해주시고, 대구분과 직거래를 원합니다. 6~9시 사이에 연락가능.
천진호/대구광역시 수성구 지산1동 973-6번지
TEL: (053) 765-9102

● 개조 SS + 패드2 + 램팩 + 복사CD(사쿠라대전2, 샤이닝포스1·2·3, 월하의 야상곡, 메탈슬러그) + 정품CD(버추어캅 1·2, 다크세이버, 파이팅 바이퍼즈, 파이터즈 메가믹스, 투신전URA, C&C, 소닉3D)를 PS + 패드1~2개, 메모리카드, + CD 3장 정도와 교환을 원합니다. 6~7시에 연락가능. 친구라고 해주세요.
이민우/경기도 군포시 산본2동 구주공APT
TEL: (0343)396-1175

## ETC 사고

● N64팩 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈를 6만원, 피카츄 겐키데츄를 9만원에 구입하고, 에바 음악 CD, 에바 프라모델을 구합니다(가격절충). 오후 5시 이후에 연락 가능하고 친구라고 해주세요.
김지원/충남 부여군 · 읍 저석1리 467번지
TEL: (0463) 834-1430

● 드캐 + 기본세트 + CD 두장 + VMS를 30만원에 삽니다. 또 PS 정품 CD FF8, FF컬렉션 사가프론티어2, 슈퍼로봇대전F 완결편도 삽니다. 7시 이후 연락가능.
유형목/충남 아산시 읍내동 주공APT 105동 506호
TEL: (0418)549-4645

● 애니VCD X극장판, 바람의 검심 극장판, 에바, 카드캡터 사쿠라, 여신님 극장판, 건담W 극장판, 사이버 포뮬러 SAGA를 장당 6~7천원에 삽니다. 한글자막은 필수입니다. 연락은 항시 가능하며 되도록 문자서비스를 이용해 주세요.
김희준/서울시 양천구 신월7동 신안APT 6동 406호
BP: 015-8400-0833

● N64용 007골든아이를 15000원에 구입하고 싶습니다. 인천분과 직거래를 원하며 연락은 6시 이후에 해주세요.
정민진/인천시 남구 용현5동 한양2차 APT 103동 210호
TEL: (032) 884-8882

● N64(미사용)를 PC엔진듀오나 듀오R + 주변기기 + 패드 1~2개 + CD 10장과 교환하고 싶습니다. CD가 10장 이상일 경우 추가금 드립니다. 연락은 오후 7~10시 사이에 해주시고 어른이 받으면 메모 남겨주세요.
김동오/강원도 춘천시 효재동 463-88번지 7통 1반
TEL: (0361)253-6651

## 팔고

● N64 + 기본 세트 + 패드2 + 콘팩 + 진동팩 + 젤다64를 15~18만원에 팝니다. 젤다는 케이스, 매뉴얼 포함. 혹은 애니테이프(원령공주, 폼포코, 붉은 돼지, 동경바빌론1·2, 건담 F91, FFS, 토토로, 결전의 날 나우시카, 에바 1~8, 여신님)를 개당 6~8천원에 팝니다. 모두 구입시 13만원 이하에 드립니다. 9시 30분 이후 연락가능하며 정우친구라고 해주세요.
구정우/강원도 홍천군 남면 양덕원 1리 4반 248-4
TEL: (0366) 432-3665

● N64 + 콘트롤러 + 슈퍼마리오64 + NBA인더존을 17만원에 팝니다. 절충가능. 친구라고 해주시고 서울분과 직거래만 합니다.
정진일/서울시 동대문구 장안1동 424-4 화양주택 102호
TEL: (02)2249-1265

● 애니비디오를 편당 오천원에 팝니다(원령공주, 나우시카, 라퓨타, 토토로, 붉은 돼지, 폼포코, 귀를 기울이면, 역습의 샤아, 0083, F-91, W-건담, 08소대, 공각기동대, 마크로스 플러스, 바람의 검심, 수병위인풍첩, 아키라, 클램프X, 진공작왕, 퍼펙트블루, FSS, 총몽, 은하영웅전설, 에바). 모두 극장판입니다. 자동응답기에 연락처를 남겨주시고 5시 이후에는 직접통화가 가능합니다.
모준수/서울 성동구 금호1가동 228-4
TEL: (02)2291-1701

● GB포켓 + 확대경 + 드퀘 몬스터즈 + 사가3 + 33합(리얼바우트, 소닉 등) + 충전지 4개를 5만원에 팝니다. 또 토토로, 공각기동대(케이스 포함)를 개당 만원에, 신기동전기 건담W TV판 1~10, 신기동전기 건담W ENDLESS WALTZ 1~3편, 역습의 샤아, 원령공주, 바람의 계곡 나우시카, 루팡 3세 카리오스트로 성, 아키라, 건버스터를 개당 8천원에, 여신님 OVA 1~6을 만 2천원에 팝니다. 화질 양호하며 운송료는 반씩 부담합니다. 에바 화보집, HOW TO MAKE, 3D북도 권당 8천원~만 2천원에 팝니다. 번호 뒤에 4989를 찍어주세요.
정승원/대구 중구 동인2가 244-2
BP: 012-710-2939

● VCD 급매합니다. 바람의 계곡 나우시카(2장), 붉은 돼지(2장), 아키라(2장), 공각기동대(2장), 수병위인풍첩(2장), 사쿠라대전(2장), 기동경찰 패트레이버1(2장), 사이버 마리오넷 J(2장), 더블X 이상한 나라의 미유키, 여신님, 세일러문 이상 총 22장을 12만원에 팝니다. 낱개로는 팔지 않고 한꺼번에 구입하실 분을 원합니다. 저녁6시 이후부터 밤늦게 까지는 핸드폰으로 연락주시고 아침부터는 집으로 연락주시길 바랍니다. 가격절충 가능.
박광신/광주광역시 북구 문흥동 문흥지구 중흥2단지 205동 307호
TEL: (062) 267-4066, HP: 018-219-4066

● GB(구형) + 팩 2개(15합팩, 젤다의 전설-꿈꾸는 섬 DX) + 어댑터를 운송비 포함해서 4만 8천원에 팝니다. 평일 6~7시 사이에 연락가능.
김철수/경남 합천군 초계면 초계리 227-1
TEL: (0599)932-1935

● N64 + 주변기기 + 패드 + 초공간 나이터 프로야구킹 + 콘팩을 11만원에 팝니다. 케이스 매뉴얼 모두 있고 상태는 최상입니다. 가격절충 가능하고 타 지역분들과도 거래합니다. 연락은 아무때나 가능합니다.
강요한/대구광역시 북구 매천1동 60번지
HP: 011-829-6402/ 018-507-3044

● 레이어스 한정판(SS용) 4만원, FF7 + 원화공략집 6만원, FF4 2만원, 부시도 블레이드 만 5천원에 팝니다. 모두 밀봉이고 새것입니다. 또 원더스완(실버메탈릭) 7만원, 초코보의 이상한 던전 5만원, 전차로 GO! 5만원에 팝니다. 연락은 음성으로 남겨주세요.
이시저/서울시 용산구 동빙고 군인APT 10-202
BP: 012-1302-0071

## 쌤쌤

● PS 복사CD(KOF98, 위닝3 파이널버전, 스파 제로3, 사우전드 암즈, 초코보 이상한 던전2, 메탈기어 솔리드, 대운동회, FF8, 테일즈 오브 환타지아)를 4만원에 팔거나 VCD(동급생2, 사쿠라 대전, 나데시코 극장판, 체포해 버리겠어, 시티헌터 극장판, 청의 6호, 세일러문 R)중 4개와 교환합니다.
이경은/경기도 파주시 파주읍 파주 3리 510번지
HP: 018-353-6251

● N64 + AV · RF단자 + 젤다의 전설 + 진동팩 + 콘팩을 PS 7000 + 듀얼쇼크 + 메모리카드 + CD 5~10장 정도와 교환을 원합니다. N64상태는 구입 후 네시간 플레이했으니 매우 양호합니다. 또 GB 컬러팩과 포켓카메라 포켓프린터도 적당한 가격에 삽니다. 친구라고 해주세요.
유현욱/충남 공주시 옥룡동 주공APT 202동 1205호
TEL: (0416) 854-2644

● N64 + 패드2 + 진동팩 + 메모리팩 + 프랑스 월드컵98(케이스포함) + 마리오카트 64를 PS 7000 + 패드2 + 메모리카드 + CD 7~8장 정도와 교환을 원합니다. 액플은 7천원에 삽니다.
김대웅/경기도 성남시 수정구 신흥2동 53-6호
BP: 015-7716-1002, TEL: (0342)744-8260

# ART GALLERY

해냈습니다. 4P…. 저희 모두의 노력의 결과입니다. 이제 세상이 저희들을 중심으로 돌아가는 듯한 느낌을 1달 정도 받으며 살아갈 수 있습니다. 여러분의 성원에 감사드리며, 그 성원에 보답하기 위해서 자만하지 않고 더욱 열심히 해서 언젠가 부록의 자리를 탈취하는 놀라운 결과도 보여드릴겁니다. 아아!!! 기쁘군요. 여러분들의 작품들을 조금이라도 더 실을 수 있게 되어서.

- 장원: 2000
- 준장원: 1000
- 준준장원: 700(2명)
- 입선작: 500

**알립니다!**

그 동안 말도 많고 탈도 많았던 이곳 아트 갤러리의 어마어마한 파워 점수를 대폭 줄입니다. 항상 총 결산 상위권자를 만들어냄으로 인해 다른 코너의 독자들에게 형평성이 맞지않는다는 지적을 받은 바, 부득이 하게 점수를 대폭 축소합니다. 단! 장원만은 여타의 작품들과 차별성을 두기 위해 고득점을 유지합니다.

## 준장원



**◀ 야! 내가 먼저야!**

김경신/광주시 북구 운암동 대주 아파트 103-802

부천 국제만화 페스티벌에 다녀오셨다구요?! 그럼 어째서! Why! 편집부로 찾아오시지 않으신 겁니까?! 섭섭하군요, 아님 시간이 없으셨다요? 근데 경신님은 첫 작품이었던 우교 이후로 너무 단조로운 작품만을 보내시는군요. 구성이 되어있긴 하지만 단순한 캐릭터 나열…. 그래도 경신님의 작품을 좋아하는 건 바로 굵직한 선에서 나오는 '힘' 때문이죠. 이번 작품도 역시! 그런데 유명 일러스트란 무엇을 말씀하신 건지? 만일 제가 좋다고 한다면 배껴 그리실 작정이신가요? 그럼 하루히코 미키모토의 일러스트 부탁드려도 될까요? 톡·갈·이···(마크로스는 싫어요). 아, 그리고 제가 좋아하는 게임 캐릭터는 몇 명 있긴 합니다만···우선 이야쿠시를···. 아하하 이런 뻔뻔하게 그려달라는 부탁을 하다니·····하하하··하, ··저··그 다음엔 진사쇼의 미즈키를···하하 농담이예요··, 저··안 되면 아이비라도··.

## 장원







**▲ 저 오늘 한가해요**

이성근/충남 홍성군 홍성읍 오관리 305-8

부녀회의 관심이 '그레이또' 한 성근님! 사연 너무나도 재미있게 잘 읽었습니다. 정말이지 뭔가 살아있는 냄새가 나는 따뜻함이 느껴졌습니다. 이런 느낌은 정말 오랜만이군요. 보내주신 작품도 상당히 마음에 들었습니다. 그래서 대뜸 장원으로 뽑았습니다. 이제 이장님께 자랑하러 가십시요. 친구 순의님의 '낫든 근담' 도 볼펜으로 그린 것치고는 깔끔해서 실어드렸습니다. 투 하트는요 정말이지 일러스트의 느낌이 나는군요. 화면 가득히 무언가 꽉 찼다는 느낌과 단순하지만 그 느낌을 극대화시키는 배경···. 한 가지 마음에 들지 않는 점은 시호와 멀티의 위치가 바뀌었으면 좋았을텐데··· 하는 담당자의 개인적인 바램뿐입니다. 다음 번에도 멋진 작품 기대할게요~!



**◀ ……**

이호석/경기도 시흥시 대신동 서경 아파트 8동 1303호

자 그럼 약속한대로 비법 전수를 해볼까요? 포인트는 환색 포스터 컬러를 딱딱하게 굳히는데 있습니다. 전문가용을 쓰도록 하세요(하방가면 됩니다). 이제 그림을 그릴 땐 그 덩어리들을 쓰는 겁니다. 물로 녹여선 안됩니다(잘 녹지도 않습니다). 찧어서 쓰는 겁니다. 미처 녹지 못한 미세한 가루들이 남지요. 그것이 종이에 채색되면 상당한 발색효과를 냅니다. 마치 형광지를 보는 것 같지요. 햇빛에 비춰보면 어느 색이든지 흰 가루(?)의 점입을 받고 있지요. 모든 색에 환색을 쓰도록 하시고 비율은 흰색이 9, 나머지 색은 1 정도로 혼합합니다(물은 많이 쓰지 마세요. 아주 약간의 점도가 느껴질 정도가 좋습니다). 어디까지나 이건 저만의 사도의 테크닉이란 점을 명심하시길, 즉, 안되면 할 수 없다는 거죠.

p·s. 1 아차! 작품에 대한 평을 못했군!

p·s. 2 생일 정말 축하 드려요!!

p·s. 3 호석 님의 소원대로 페이지가 늘었답니다! 하하하!

## 준준장원



**▶ "슈아아아아아~"**

박경배/광주시 남구 월산 5동 라인 아파트 101동 1004호

언제나 저희 아트 갤러리의 문을 두드리시는 경배님이 저번 달에는 소식이 없어서 궁금했는데 그런 사연이 있었군요. 수채화를 포기하셨다니 아쉬운걸요(전(前)담당자는 수채화를 아주 좋아합니다). 작품은··· 흐음~정말이지 끔찍한 광경이군요. 새삼 기억이 납니다. 천초강림이 나왔을 당시 악명을 떨치던 소게츠의 "슈아아아아~"가··. 그 당시 본인도 쟁을 처참하게 짓밟혔죠. 그 얄미웠던 소게츠가 너무나도 앙실스럽게 표현되어있군요. 화가 날 지경입니다. 완성형 버전이 기대되는군요. 포스터 컬러를 마치 마카처럼 사용하셨군요. 오랫동안 마카만 쓰셔서 물감이란 것의 특성을 전혀 살리지 못하신 듯 합니다. 아무도 펴고 보면 상당한 베리에이션이 있는데··. 그런데요 배경은 대체 뭘 쓰신 겁니까? 파스텔? 수채 색연필? 아님 제 3의 재료? 오랫동안 그림을 그리지 않은 저로서는 알 길이 없군요.

# 입선작들




### ◀ 光

1000+제 송지수/인천시 남동구 구월 1동 1213-12번지

여전히 기분 나쁜 필명임에도 불구하고 이 작품을 뽑은 이유는 바로 이것! 달빛을 받는다는 것을 표현하기 위해 흔히 떠올릴 수 있는 푸른색을 쓰지 않고 회색으로 명암부분만 가볍게 채색, 더구나 역으로 보통 명암을 칠하는 부분을 밝게하고 밝아야할 부분을 어둡게 만들어서 마치 이오리의 몸 속에서 불빛이 나오는듯한 느낌을 주는 바로 이것! 어찌보면 별것 아닌 것 같지만 과연 마카를 사용하는 분들 중 몇 사람이나 이런 명암에 시도해봤을까요? 물론 아래쪽의 좀 어색한 마카 난무가 마음에 걸립니다만… 범상치 않은 명암표현이 눈길을 끌었습니다. 여러분들도 꼭 한 번 시도해 보시길~아라고 적겠습니다. 지수 님, 자, 이 정도면 충분히 저의 마음을 아셨겠지요. 그럼! 이제 이 필명은 그만 써 줘요!!



### ◀ 사실 피카츄는 크레스의 애완동물이었다

천승권/서울시 관악구 신림본동 409-3호16통 2반

마카 60개를 3만원에 사셨다구요? 믿을 수가 없군요. 아주 양이 적은 놈이었거나 아니면 불량품이 아니었을지… 대당 1500원 씩 주고 샀던 담당자는 도저히 믿을 수 없는 일입니다. 암튼 첫 마카 작품치고는 잘 되었군요. 이 정도에 노란색이 다 닳아졌다니… 사기임에 틀림 없을 겁니다. 에~종이좋은~좀더 얇고 매끈한 것을 써보세요. A4 복사지라도 좋습니다. 마카는 그 정도에서 가장 발색이 좋은 것 같아요. 15% 이상 켄트지에서는 제대로 먹지도 않죠. 켄트지라고 하긴 그렇지만 스케치북만 해도 잘 안 먹습니다. 그리고 살색은 주황색계열로 표현하셨어야 했어요. 노란색으로 표현하실 거면 명암만 넣으시던지. 그리고 파워펜은 부록에는 숨기지 않습니다. 본지에만 있습니다(담당자가 바뀌었으니 알 순 없지만). 그럼 승관님도 좋은 하루 되십시오(정말 이상한 멘트군요).




### ◀ 풀어헤친 머리의 매튜어

송요섭/전남 고흥군 도양읍 용정리 1382번지

호오~김성호님에 이어 또 다시 국방의 의무를 다 하고 계신 아트맨이 나타나셨군요. 군 안에서 이 정도의 작품을 보내주시기가 얼마나 힘든지 잘 알고 있습니다. 색깔이 부족해 어쩔 수 없이 단추를 연두색으로~눈도 원래는 녹색으로 칠할 생각은 아니셨겠죠? 이해합니다. 하지만 그래도 원화가 좋고 채색의 센스도 있어서 뽑았습니다(저런 헤어스타일~그리기 힘들죠). 매튜어의 위험한 향기가 풍기지 않아서 좀 아쉽습니다만 풀어헤친 머리의 매튜어는 상상도 해본 적 없습니다(말아올린 머리가 너무 이상적이라서~). 전신이 다 나왔다면 긴 머리의 차분한 분위기가 한층 더했을텐데요. 휴가를 이용해 뭔가 본격적인 작품을 보내주실 계획은 없나요? 아니 그것보다 제대까지는 얼마나 남으셨나요? 본격적인 작품이 보고 싶어요!




### ◀ ……

예경원/인천시 남구 문학동 58-8 대림 하이츠 타운 4동 101호

시연을 만화로 그려보내시는 독자가 한 분 더 생겼군요. 지난번처럼 또 장막기를 하지 않았을까 걱정이 앞섰지만… 나기색 레이코에서 어느 정도 그림체를 파악했습니다만 이렇게 보니 생각보다 눈이 더 크군요. 주로 사용하시는 건 색연필인가요? 수채 색연필 같은데 브러쉬질을 좀 해보시는 것도 좋을 것 같군요. …대형 출혈로 쓰러져있는 이오리가 너무 불쌍합니다. 반면 쿄는 대두 때문인지 상당히 우스꽝스러운 모습입니다. 신고의 옷은 마카로 채색하려고 하셨나요? 아니면 브러쉬? 커피숍 윈도우에 비친 신고 이외의 남자는 또 누군가요? 여러가지로 의문이 남는 작품입니다. 이 다음에 또 시연을 만화로 보내주신다면 시연을 한번 실어봐도 될까요?



### ◀ 악을 악으로 대항하는지 -스폰-

조두진/대구시 달서구 진천동 117-5번지

무어라?! 그것이 크레파스였단 말입니까? 서, 설마?! 파라핀의 흔적이 보이지 않았는데! 그럼 꾹꾹 눌러서 칠하신 게 아니라 가볍게 수십 번 그어주신 건가요? 아무튼 충격…, 두진님과 같은 시연이 심심치않게 저희 편집부로 날아 들어옵니다. 소설 '영웅전 제국'을 읽어보셨는지…, 거기에 정조가 50사(활쏘기)를 하는 부분이 있는데요, 정조는 50발 모두 명중시킬 능력이 있으면서도 언제나 마지막 1발만은 공중을 향해 쏴버리더군요. 임금이라는 절대의 위치에 있기에 언제나 초인적인 능력을 보여주어야 하는데도 불구하고 정조는 지나친 완벽함이 오히려 화를 불러일으킨다는 걸 알고 있었죠. 집에서라면 몰라도 게임센터에서 너무 철저한 승리가도를 달리게 되면 주위의 원망을 살 수 있습니다. 적어도 게임을 진지하게 대하지 않는 사람들도 찾아오는 게임센터에서만큼은 가벼운 마음으로 게임을 대하는 것이 좋겠죠? 물론 자신의 실력이 우월하다는 것을 확인할 수 있는 장소도 게임 센터이지만요. ? 본격적인 작품이 보고 싶어요!




### ▲ ……

JUN/서울시 마포구 토정동 3-59

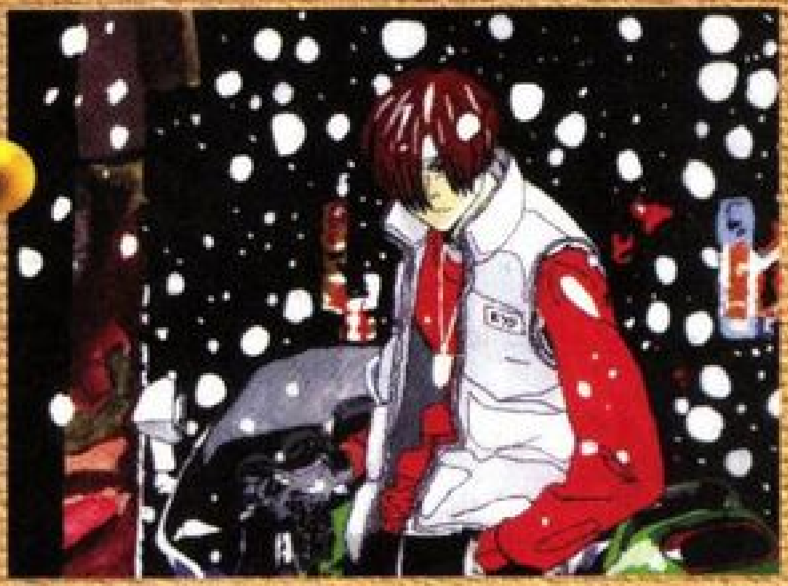
정말~정말 이것이 계몽 작품인가요? 음주 장면은 지난달에도 있었지만 이번엔 음주에 노상방뇨까지(뭐 개인적으로는 상당히 마음에 드는 포즈에 표정도 좋습니다만)! 고교생의 신분인 쿄와 신고의 이런 모습은 어린 독자들에게 악영향을 끼칠 수 있습니다(뭐 지금의 현실이 그렇다면 할 수 없는 일이겠지만)! 계몽 작품답게 이런 장면은 자제해 주십시오(그래도 재미있는 건 사실이야)! 호~음, 그리고 4컷 만화는 30%가 아닌 100% 독자의 만족을 추구하는 저의 심사에 의해 잘렸습니다. 그리고 뒤쪽의 세부실에서도 얘기하겠지만 선의 강약을 조절해 보시면 어떨까요? 개그체라면 역시 이 정도의 굵기가 필요하긴 하지만 표정묘사에서는 좀 더 가는 선을 사용하는 것이 좋을텐데요. 그래야 개그만화의 생명이라 할 수 있는 섬세한 표정묘사가 가능할 겁니다.

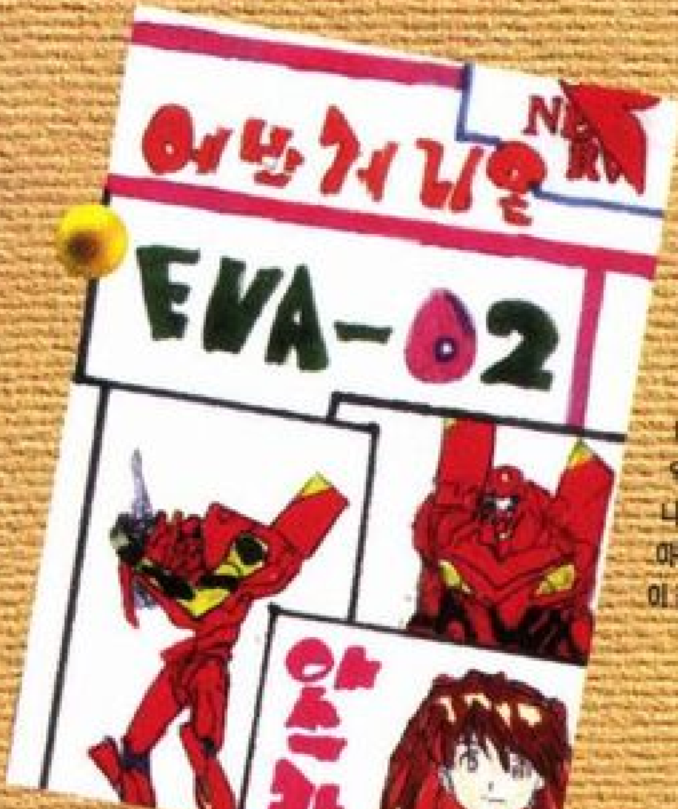



### ▶ ……

유동철/서울시 성동구 응봉동 14-7

좀도둑 같지 않은데요. 혹시 누군가 주위사람들 중 짐작가는 사람은 없나요? PS만 없어졌다는 것은 게임기를 처음부터 노리고 시작한 범행일 가능성이 높습니다. 즉, 동철군이 PS를 가지고 있다는 것을 아는 사람이지요. 일단 집에 가장 드나들기 쉬운 사람. 가혹하지만 가족까지도 용의자에 올려봅시다. 최근 PS로 인해 가족에게 원한 살만한 일을 한 적은 없나요?(성적이 떨어졌다든지) 또는 동생에게 PS를 시켜주지 않았다던가…, 휴우~추리만화 흉내를 내보려해도 한계가 있군요. 암튼 힘내세요. 보내주신 작품은 첫눈에 황갈음절에 놀랐습니다. 원화야 뭐…, 색연필로 아주 밝게(배경이 없어서 그런가?) 그리고 단순 명료하게 채색이 되어있군요. 마음에 듭니다. 앞으로도 좋은 작품 기대할께요. 그리고 파워펜은 파워 게시판에 있는 그림을 말하구요 이 녀석은 본지 어딘가에 숨어있습니다. 최근에는 저의 노력으로 난이도가 극상까지 올라갔습니다만 담당자가 바뀌었으니 뭔가 변화가 생길지도 후훗.






◀ ……

우성민/창원시 반림동 현대 아파트 109동 805호
자신을 에반게리온의 왕팬이라고 말씀하신 우성민군. 사연중"에반게리온을 좋아하신다구요? 저도 에반게리온의 팬입니다(꼭 한배를 탄 느낌이네요…)"라는 부분이 마음에 걸립니다. 5월호부터 파워 독자가 되셨다고 하셨는데, 5월호 아트 갤러리를 보지 못하셨나요? 그 중 JUN님의 답변에 제가 분명히 "헤이~이 사람! 담당자는 에바 혐오자라는 걸 몰랐나?"라는 대목이 있습니다. 전 에반게리온 싫습니다(개인의 취향입니다. 물론 애니메이션의 역사에 길이길이 남을 작품이라고 생각은 하지만). 그렇다고 심사기준에 작용되는 건 아닙니다. 에바의 캐릭터 디자인은 충분히 신세대 애니메이션의 최고봉이라 할 수 있으니까요. 아무튼 앞으로는 더 크게! 더 확실하게! 작품 보내주시길(아스카 얼굴이 알아보기 힘들어요). 이 광수 생각 편지지…항상 생각하는 거지만 정말 엄청 크고 낭비가 심하군요.




▲ ……

주세진/여수시 연등동 731-2
…좋은 친구들이군요. 정말, 저도 기쁩니다. 제가 세진님을 뽑았던 것이 친구들과 화해하는 실마리 역할을 했다니…, 다행입니다. 정말, 친구들이 선물한 포스터 컬러로 열심히 분발하셔서 언젠가 장원의 자리에 오르시길. 그건 그렇고 지금까지 세진님이 보내주신 작품들의 경향은 모두 어두운 분위긴데요, 그 이유는 아마도 원색을 사용하기 때문이라고 생각합니다. 지난 달 '아기와 나'는 공백부분이 많아서 수채화의 투명함이 보였는데, 아무튼 검은색은 사용하지 마시기 바랍니다. 이런 종류의 그림에서 검은색이 필요한 부분은 외곽선 정돕니다(레벨이 오르면 외곽선도 검은색을 쓰지 않죠). 주황색 티셔츠에 갈색 머리…색이 너무 진합니다. 친구들이 포스터 컬러를 선물했으니 위에 효석님에 대한 답변을 보시고 포스터 컬러 테크닉을 한번 키워 보세요.

▶ ……

ZERO/양천구 목 1동 930번지 현대 아파트 101-708
희안하게도 동생을 생각해주시는 누나분이 대리 사연을 써 보내주셨군요(동생을 생각하는 마음이 희안하다는 게 아닙니다). 이렇게 되면 답변은 누구에게 해드려야 하나? 흐~음. 일단 사연을 쓰신 누나분에게 답변을 드리죠. ZERO는요 아마도 스팩 제로의 그것일 것 같습니다. RYU라는 필명이…. 그런데 그림은 스펙드군요…. 아! 주소 겹치지는 그 엽서는 이미 체크했습니다. 두 사람이 보내도 상관은 없죠. 점수는 ZERO라는 하나의 대상에 부여될테니까요(선물받게 되면 누가 가질지…). 누나분(이름을 모르니 무척이나 어색하군요)도 게임이나 만화를 좋아하시는 것 같은데요…. 그림에 취미는 없으신가요? 아! 그러고보니 시험 때군요. 학교라는 것과는 멀어져서 전혀 의식하지 못했습니다. 동기들은 잘 있는지…. 암튼 중간고사 잘 보시길 빕니다(아마도 책이 나갈 때쯤엔 끝나있겠군요). 다음 번엔 ZERO들에게 "아~세상없이 썰렁하게 어떻게 보내냐"라고 말해 주십시요.
☺-☺ 동아리방 지한가요?




▶ ……

정현영/서울시 둔촌동 주공 아파트 140-103
신세기 에반게리온 코믹스 단행본 1권 표지 그림이군요. 모방은 중요합니다. 좋아하는 스타일의 그림을 똑같이 베껴그리는 것으로 자신의 실력을 늘릴 수 있고 개성도 찾을 수 있기 때문이죠. 그런데 이 경우에는 조금 잘못 생각하신 듯 하네요. 원작과 차이가 심한 이유 중 가장 큰 이유 두 가지가 있다면 그것은 사이즈와 재료죠. 현영님은 우선 사이즈를 잘못 택하셨네요. 엽서라면 아무리 작은 붓자국도 크게 보일 수밖에 없겠죠? 재료의 경우도 수채물감만이 아니었던 것으로 기억합니다만. 어쩌면 현영님은 이 그림을 뽑힐 생각없이 보내셨을지도 모르겠습니다만 제 나름대로는 다른 독자들에게 무언가 도움이 될 수 있는 작품이라고 생각해서 뽑았습니다. 제가 그냥 넘겨잡은 거라면 죄송합니다. 앞으로도 더욱 분발하셔서 아트에 좋은 작품 많이 보내주세요.



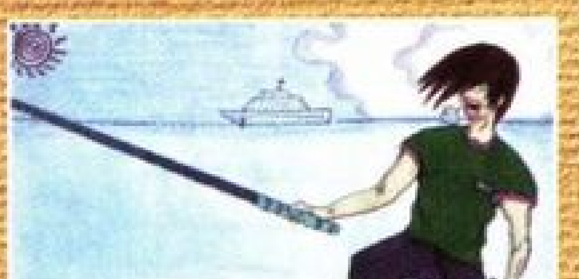
▶ ……

이정수/수원시 권선구 평동 15-20 6/4
자상하신 어머님이시군요. 제 일반적인 생각과는 너무나도 틀립니다. 저만해도 그림을 그리며 늦은 밤 이른 새벽을 맞이하면 어김없이 어머니의 호통이 들려왔기 때문에…. 공부 안 하고 연습장 한 가득 그림을 그리면 언젠가 어머니의 눈에 적발되어 가차없는 응징을 받곤했습니다. 그런데…정수님의 어머님께선…크흑! 부럽군요. 어렇게 그리신만큼 제가 할 수 있는한 성심성의껏 평해 드릴게요. 전에 '함박웃음' 한길님에게도 드린 말씀이지만 마카는 적고 효율적으로 써야 의미가 있습니다. 컴퓨터가 아닌 이상 이렇게 넓은 부분을 균일하게 칠을 해서 칠하긴! 어렵잖아요? 명암부분만 칠해도 충분히 그림은 삽니다(특히 얼굴과 살 부분). 배경은 정말이지 검은 색은 자제해 주세요. 특별한 경우가 아니고는 무거운 분위기가 아니라 오히려 지저분한 느낌을 줄 수 있습니다. 암튼 좀더 분발하시고요 어머님께 심려끼치지 않도록 잘생각하면서 그림 그리세요.



## ▶ 휴식

이병윤/서울시 서대문구 북가좌 1동 382-9호
낚시에서 흥미를 못 느끼셨다니 유감이군요. 낚시의 참맛을 느끼지 못하시다니…단순히 고기를 낚는다는 마음으로 가면 재미가 없죠. 어디까지나 물 좋고 공기 좋은 곳에서 세월을 보내며 심신을 수양하는데 그 뜻이 있는 겁니다. 담당자는 낚시를 무척 좋아하죠. 아직 나이가 어리기 때문에 어른들께서 말씀하시는 세월 낚는 법은 잘 모르겠지만 물 좋고 공기 좋은 곳에서 시간보내는 건 좋아하죠(물론 고기도 많이 낚지만 후후 테크닉의 차이야). 강 낚시와 바다낚시의 차이점을 아주 극명하게 드러내셨군요. 누구라도 쉽게 알 수 있을 겁니다. 언제 어디서나 파워는 여러분과 함께한다는 사실(여러분이 가지고 다니셔야 하지만) 파워 라면과 파워 호, 파워 티셔츠까지! 어째서 미끼는 파워지가 아닌지…? 암튼 두 작품 다 실어 드리도록 하죠. 펜지 들린 그림 찾기 코너 같지 않습니까?



### ● 한마디 하자면…

어떠신지? 아트 갤러리가 대폭 바뀐 느낌이? 아무튼 4 페이지가 되어서 이렇게 많은 작품을 실을 수 있다는데 의미가 있겠습니다. 예부실 코너는 여자이면 제 미숙한 그림도 공개해볼까 했는데요…시간이 없군요(마감이다! 마감!). 하지만 여러분들의 작품으로 충분히 여러가지 것들을 소개할 수 있다고 생각합니다. 앞에서도 밝혔듯이 절대 초보 지향주의니까 숙달자 분들은 양해해 주시길.
봄이군요. 어느새 꽃이 폈다 싶더니 지금은 다 지고 있습니다. 봄 기운을 조금도 느끼지 못한 채 책상에서 모니터만 바라보고 있는 제 자신이 가장 처량해지는 시기이기도 하군요. 세월의 허상함이여…. 자! 그럼 다음 달에도 힘을 내서! **다음 호 마감은 5월 15일까지입니다**

### ● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 벽경 빌딩 5층 (우) 121-160
게임파워 아트갤러리 담당자 앞

# 아트 해부실

새롭게 마련한 아트 해부실입니다~♪ 이곳은 여러분들의 작품을 소재로 여러가지 그림을 그리는 테크닉에 관한 것을 설명해보는 코너입니다. 어디까지나 기초적인 것을 설명할 예정이구요, 소개하는 테크닉은 담당자가 오랜 세월 느꼈던 그리고 익혔던 테크닉이 되겠습니다. 흠~테크닉이라고 말은 했지만 아마도 단순한 설명의 나열이 될지도 모르겠군요. 많은 분들이 그림을 그리는데 큰 관심을 가지고 계시지만 어떻게 그려야할지 몰라서 허둥대는 경우가 있으실테니 제가 아주 조금의 도움이 되고자 합니다. 저도 그림을 배우는 입장이니 숙달자분들께선 비웃지 말아주시길 바랍니다. 자~그럼 이번 달에는 우선 '선'에 대한 것부터 시작할까요?

## 線

### 선은 무엇인가?

혹자는 1차원에서 2차원으로 약진하는 열쇠를 지닌 것이라고도 하고(1차원은 점, 2차원은 선, 3차원은 면, 4차원은 공간이라고 하죠), 또 누군가는 공간과 구역을 나누는 추상적인 경계선이라고도 합니다(우주 삼라만상에 선이란 것은 존재하지 않죠). 그림을 그리는 사람에게 있어서는 대상과 대상을 나누는 역할을 하겠죠? 그림을 그려보면 무수한 선을 쓰게 됩니다. 곡선, 직선, 원 등 여러가지 선이 하얀 바탕 위에 원화를 만드는 중요한 재료가 됩니다. 그런데 이 선이라는 것은 단순히 외곽선을 의미하는 것이 아닙니다. 선 자체를 하나의 대상으로 보고 선에 힘을 불어 넣어주는 일도 가능한 겁니다. 그러기 위해서는…

### 굵기에 따른 선의 힘!



선 자체에 명암을 주는 것으로 2차원의 선을 3차원화 시킬 수 있는 겁니다. 그 열쇠는 바로 선의 굵기인데요, 많은 분들이 채색을 하고 나서 각각의 셀(같은 색으로 칠해진 하나의 구역)을 구분하기 위한 용도로 쓰시는 경우가 많습니다. 채색을 하고 나서 외곽선을 그어주는 것으로 그림이 명확해지니까요. 하지만 이것은 단순한 구역 나누기에 지나지 않습니다. 아무리 선을 그어줘도 웬지 프로들이 그리는 것보다 생명감이 떨어져 보이는 일이 많죠. 그 이유 중 대부분이 바로 선에 굵기를 부여하지 않기 때문입니다. 자 아래 그림을 봐 주시길. 선을 보면 싸인펜을 썼는지 상당히 균일한



굵기를 보여주고 있지요. 이 자체로도 좋습니다만…



이것은 정말이지 사림 저스티스의 일러스트들과 동등하게 생명력이 흐른다는 느낌을 받을 수 있습니다. 원화나 채색이 뛰어난 것도 있지만 가장 중요한 것은 바로 선이 아닐지…. 보시면 아시겠지만 강산님의 그림에는 선이 매우 다양한 굵기를 나타내고 있습니다. 따로 색을 쓰는 것도 아닌데 굵은 선이 있는 곳은 자연스럽게 명암이 생기는 듯해서 셀의 구획도 더욱 확실하죠(강산님은 이 사실을 알고 그리시는 걸까?).

### 어디에 어떻게 써야 하나?

자 그럼 이런 선의 굵기에 따른 조절은 어떻게 해야할까요? 일단 이번 장원을 보도록 하죠. 역시나 선의 굵기가 조절되어 있습니다. 아까의 강산님의 그림과 마찬가지로 가장 굵은 선은 인물의 가장 바깥쪽 선입니다. 그리고 명암이 들어가야 할 곳은 웬지 선도 굵죠. 반대로 강산님의 그림에서 잘 나타나지만 섬세한 표현이 드러나야 할 곳은 선이 가늡니다. 주로 얼굴이나 머리카락 같은 부분이죠. 즉, 하나의 셀 덩어리의 크기에 맞추어서 선의 굵기가 결정되죠. 몸통의 경우는 좀 굵게, 팔 다리는 중간으로, 눈, 코, 입이나 머리카락 등은 가늘게. 말로 설명하기 힘든 것이 그림의 세계인지라 눈으로 보시고 느껴보시길 바랍니다.






선이 굵으니 무게감마저 느껴진다



얼굴면의 선들 모두 가늘다

### 하지만 모두 그런 것은 아니다!

제가 이런 말은 한다고 해서 갑자기 모두들 선의 굵기를 연습하진 않으시겠죠? 자신의 스타일과 어울리는 선을 알기 전에 그런 시도는 하지 마십시요. 강산님의 경우는 선을 붓으로 그리시니까 이런 것에 익숙하실테지만, 가령 예를들어…






JUN 님의 개그체 그림에서는 단순한듯 하면서도 적고 굵은 선이 어울리죠. 표정도 같은 선을 써서 눈 두개만 그리면 얼굴이 꽉 차보이지만…. 요섭 님의 경우는 볼펜인 탓도 있지만 섬세하고 가는 머리카락과 곱상한 얼굴 등을 표현하기 위해 전체적으로 가는 선을 쓰는 것이 좋은 겁니다. 자신의 선이 이것이다라고 결정되면 이제 보완 단계로 들어가죠.





◀ 굵은 선, 하지만 외곽선만 그럴뿐
▼ 안되면 몸으로 때워라!

굵은 선이라면 다들 잘 아시는 내일의 죠가 알맞은 예죠. 전체적으로 선이 굵은 편, 하지만 이럴 경우 섬세한 표정 묘사나 감정 묘사가 어려워지기 때문에 모선을 매우 크게 잡습니다. 모두가 오버 액션이죠. 사람 때에도 말도 안되는 펀치를 휘두르기 십상입니다.



외곽선이 조금 굵지만 거의 변화가 없는 굵기다

가는 선의 예를 든다면 F·S·S를 꼽을 수 있겠습니다. 정말이지 가는 선만으로 그리지만 위에 얘기한 단점들을 보완하기 위해 특유의 명암 처리법이 돋보입니다. 스크린 톤으로도 모자라 선을 더 그어주는…. 그리고 인물 자체를 워낙 가늘게 그리죠(이건 아마도 메카 디자인의 영향이 큰 것 같습니다만). 아무튼 이렇게 다양한 스타일의 그림들이 있으니 일단 자신과 어울리는 선의 조절법을 생각해 보시기 바랍니다. 그리고 나서 채색과 기타 전반적인 사항을 그 안에 맞춰 나가는거죠. 그러면 이번엔 여기까지! 조금 난잡한 감이 있지만 다음 달에 또 여러가지를 소개해보도록 하죠. 기대해주시길 바랍니다.



# POWER 게시판

## 5월호 초음속 퀴즈 정답

**파이널 스트라이크**



윤도선/ 인천광역시 부평구 부평 1동
동아아파트 37동 102호
김현구/ 충남 천안시 목천면 서리 154번지
이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

## 파워맨을 찾아라 정답자 발표

이달의 파워맨

'없다' 라고 적으신 분이 반이더군요…

목차 페이지 좌측상단의 표지 그림 안에 있다.

정재현/경남 진해시 이동 경동빌라 1차 403호
손위동/성남시 분당구 이매동 아름마을 삼호APT 409동 1201호
권병성/서울시 관악구 신림 12동 쌍용아파트 102-1307
이상 3명에게는 파워점수 1000점씩을 드립니다.

이달의 파워맨 정답률은 20%를 밑돌았습니다. 난이도를 낮추었으니 분발하시길…

배성철/서울시 종로구 명륜동 3가
이성근/충남 홍성군·읍 오관리 305-8
강병철/경기도 이천시 창전동 425-26
김희철/대구광역시 수성구 지상동 1014-3
최용호/부산광역시 영도구 봉래동 4가 162번지 13통 6반
박한성/서울시 서초구 서초 2동 우성아파트 17-302
이유민/인천광역시 연수구 연수 3동 세경아파트 101동 208호
이상 7명에게는 파워점수 500점씩을 드립니다.

## 애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신분

### 파워점수 700점(5명)

김한우/강원도 고성군 토성면 학야리 사71-27
최준희/경북 안동시 태화동 666-120
김정수/강원도 영월군 영월읍 영흥3리 2반 939-2
강태욱/경남 마산시 합포구 완월동 경남맨션 2동 806호
최병용/서울시 은평구 불광1동 8-60 신성빌라 101호

### 파워점수 500점(10명)

이올/서울시 서대문구 홍제 4동 211번지
Squall/경기도 성남시 분당구 서현동 291번지
최락원/부산광역시 진구 양정 1동 현대아파트 211동 103호
김한수/서울시 성북구 돈암 1동 현대아파트 106동 1008호
최재원/서울시 광진구 중곡 2동 124-31
김선욱/강원도 춘천시 후평 3동 822-5
조용호/부산광역시 북구 덕천 3동 241-32 금탑빌라 101호
강경윤/마산시 합성 2동 323-38
윤영민/대전광역시 서구 월평 2동 주공아파트 210동 401호
성은/부산광역시 해운대구 중 2동 주공아파트 33동 402호

### 네모네모 로직(2명)

우상환/부산광역시 수영구 망미1동 593-50
이충민/부천시 원미구 상1동 선라극동APT

## 초음속 퀴즈

N64용 실황 파워풀 프로야구의 석세스모드에서 불게대학의 감독이자
최고구속 160km의 초강속구를 던지는 에이스투수의 이름은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞(애독자 엽서를 이용해 주세요)
마감: 1999년 5월 15일
당첨자 발표: 게임파워 99년 7월호 게시판

## 파워점수 상품



드림캐스트 1대



현대컴보이64 1대



한글판 SS 소프트
「알버트 오딧세이 외전」, 「엘하자드」,
「임팩트 레이싱」 세가지 중 택일



휴대용 테트리스 1개씩

# POWER 앙케이트




플레이스테이션 1대




미니겜보이 1대




게임파워 6개월
정기구독권 1장씩




최고급 면 T셔츠 1벌씩

## 앙케이트

♥ 앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을, 나머지 5명은 파워점수 500점씩을 드립니다.

얼마 전 소니에서는 플레이 스테이션의 후속기종 PS2의 스펙을 공식발표 했습니다. 현존하는 모델들과 비교조차 할 수 없는 가공할 수준의 사양은 관련업계들을 초긴장시키고 있는데… 핫 이슈로 떠오르고 있는 괴물머신 PS2. 당신은 PS2에 대해 어떻게 생각하십니까.

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시요

● **질문 1**

PS2의 가격은 어느 정도가 될 것이라고 보십니까?

● **질문 2**

PS2는 CD를 대체시킬 매체로 떠오르고 있는 DVD(Digital Versatile Disk. Digital Video Disk라고도 일컫는다. CD의 약 10배 정도의 용량을 지니고 있는 차세대 기억매체)를 채용한다고 합니다. DVD로 발매될 PS2소프트의 가격은 어느 정도가 될 것이라고 보십니까?

● **질문 3**

PS2와 동시발매 될 것이라고 예상하는 소프트는?

● **질문 4**

당신이 PS2에 바라는 기능은 무엇입니까?

● **질문 5**

현재 세가에서는 드림 캐스트라는 새련의 후속기종을 내놓은 상태이고 닌텐도에서도 닌텐도64의 후속기종을 조만간 발표할 것이라는 소문이 나돌고 있습니다. PS2가 이들과 맞붙었을 경우 게임기 시장의 몇%를 장악할 수 있을 것이라고 보십니까?

● **질문 6**

PS2가 발매될 경우 PS용 소프트는 계속 발매될 것이라고 전망하십니까?

● **질문 7**

소니에서는 PS2의 발매 예정시기를 내년 초로 잡고 있다는데요, 어디까지나 예정일 뿐 확정된 것은 아닙니다. 당신이 생각하는 실제 발매일은 언제입니까?

● **질문 8**

PS2는 아직 확정된 명칭은 아닙니다. 당신이 생각하는 PS2에 가장 어울리는 이름은 무엇입니까?

## 지난호 당첨자

두기/서울시 송파구 오금동 8-4
이재춘/경북 구미시 황상동 주공아파트 102동 406호
박근제/서울시 구로구 오류1동 81-137
진연주/서울시 송파구 신천동 장미아파트 26동 302호
우성민/창원시 반림동 현대아파트 109동 805호
이상 5명에게는 「네모네모 로직」단행본을 드리겠습니다.

전승관/서울시 관악구 신림본동 409-3
김규민/서울시 강동구 천호2동 348-23
유우석/인천광역시 남구 주안1동 170-9
배상우/부산광역시 북구 덕천1동 무궁화APT
이상혁/서울시 관악구 신림11동 1474-27이상 5명에게는 파워점수 500점씩 드리겠습니다..

### 게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다. 자격은 나이 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야합니다. 아케이드의 경우 박×스만으로 철야 가능한 체력은 필수입니다.
연락처(취재부): (02)3142-6845

### 여고(餘孤)게담

● 餘-남을 여, 孤-외로울 고, 게담-'게시판 담당자'의 준말
앞으로 게시판을 담당하게 될 게담, Sanai Wolf 인사드립니다. 이번 6월호를 시발로 하여 파워의 이곳 저곳에서 사나이의 체취 물씬 물씬 느끼지겠지요. 지면으로나마 선진게임문화 창달에 기여하는 우수 게담이 될 것을 약속드리는 바이옵니다.
-春來不似春(춘래불사춘: 봄은 왔으나 봄 같지가 않도다)… 아낙들의 치마는 짧아만 가는데 아직도 사나이는 외롭기만 하누나. 느는 것은 담배와 한숨뿐이요, 흐르느니 눈물과 세월뿐. 남겨진 자의 고독-

# 99년 상반기 파워

자! 이젠 정리해야 할 시간이군요. 상반기동안 열심히 파워점수 레이스를 달려오신 독자 여러분께 다시 한번 감사의 말씀 올리면서 여기 그 결과를 발표해 드립니다! 이 점수는 게임파워 98년 12월호부터 99년 5월호까지의 점수를 결산한 것이며, 선물은 1등부터 100등까지 순서대로, 그 동안 파워 게시판에 명시되어 있던 상품을 드립니다. 상품을 받으시려면 우선 확인 전화를 저희 편집부로 해주셔야 합니다. 확인 전화가 없을 경우 상품은 드릴 수 없습니다. 서울, 경기 지역분들은 저희 편집부로 직접 방문하셔서 상품을 받아가시고, 지방분들은 저희가 우송해 드립니다. 만일 점수가 누락되었거나 주소가 잘못 명시되어있는 경우에도 저희 편집부로 연락 주시길 바랍니다.

연락처 : (02)3142-6845 파워점수 담당자

## 11700(드림 캐스트)

박경배/광주시 남구 월산 5동 라인 아파트 101동 1004호

## 8500(플레이스테이션)

김동철/강원도 춘천시 후평 3동 현대 3차 아파트 301-105

## 7500(현대 컴보이64)

김동오/강원도 춘천시 효자 1동 463-88 7/1

## 7000(미니 컴보이)

김성호/경남 창원시 대방동 개나리 3차 304동 701호

## 6000~1500(한글판 SS 소프트)

### 6000

김승권/충남 천안시 구성동 382-7 (2개씩)
JUN/서울시 마포구 토정동 3-59 (2개씩)

### 5200

김강산/광주시 북구 문흥동 대주 아파트 103동 802호

### 4400

강경윤/광주시 서구 화정 3동 747-1 남화 아파트 A동 505호

### 3500

윤성복/대구시 동구 율하동 1018 안심 주공 아파트 109동 503호
정덕규/경기도 수원시 정자동 동신 아파트 101동 909호

### 3400

정기덕/인천시 남구 문학동 6/4 70블럭 4-1로트 경인 그린 빌라 미동 403호

### 3200

이효석/경기도 시흥시 미산동 서강 아파트 B동 1303호

### 3000

김대성/충남 천안시 부대동 126번지 1/2
이범환/서울시 서대문구 북가좌 1동 382-9

### 2700

김정태/서울시 노원구 상계 10동 주공 아파트 913-602
정의성/서울시 송파구 풍납 2동 269-10호 무성빌딩 4층 402호

### 2500

김성우/서울시 중랑구 신내 1동 449-1 27/3 경환 아파트 B동 201호

윤민균/인천시 계양구 계산 2동 912-6번지 16통 2반
이경진/서울시 강북구 수유 3동 36-19호

### 2000

고원경/인천시 계양구 계산 3동 은행마을 태산 아파트 418동 702호
곽병제/대구시 동구 지묘동 360번지 태왕 그린힐즈 104동 401호
김상목/대구시 수성구 범물 2동 삼주타운 103동 801호
김창욱/마산시 합포구 교방동 383-10 신정주택 102호
박형기/대구시 동구 검사동 990-25 우람 주유소 3층
성민지/서울시 은평구 구산동 15-35 삼성빌라 B101
소병남/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개 마을 LG 아파트 206-901
정일중/서울시 동작구 흑석 1동 231-2호 13통 2반

### 1900

안병술/경남 마산시 회원구 석전 1동 19-106 6/5

### 1700

김도현/부산시 동래구 명륜 2동 24통 4반 삼창맨션 2동 213호
김희창/서울시 성동구 옥수 2동 그린 아파트 106-301
박성진/부산시 동래구 명륜 2동 173-89번지 15/3반
이준식/서울시 서대문구 홍은 3동 394-14 16/3
이한별/제주도 북제주군 한림읍 옹포리 380-1 영성빌라 102호
한대기/부산시 기장군 기장읍 교리 248번지 태영 아파트 3동 303호

### 1500

강태욱/경남 마산시 합포구 완월동 경남맨션 2동 805호
김진호/경북 포항시 남구 동해면 약전리 하이로비 1차 다-502
문석현/부산시 동래구 사직 3동 150-77 15/4
박종민/경기도 남양주시 별내면 덕송 2리 30번지
배성철/서울시 종로구 명륜동 3가 1-207 7/2
송석한/서울시 강남구 역삼동 721-31
양현홍/서울시 금천구 시흥 2동 244-4
예경환/인천시 연수구 연수 1동 487-5 301호
왕충호/서울시 서대문구 연희동 89-23
이무현/전남 순천시 석현동 항림 현대 아파트 109동 801호
이영주/서울시 양천구 목 1동 930번지 현대 아파트 101-708
정영진/인천시 남동구 만수 2동 유신 주공 아파트 1106-301
정현주/경남 진해시 외동 주공 아파트 115-402 705번지

최은총/서울 금천구 독산 4동 193-14호
추세진/전남 여수시 연등동 732-2
최민권/부산시 영도구 신선 2동 198번지 3통 2반
카인/서울시 서초구 방배 3동 대우 효령 아파트 106-306

## 1200(정기구독권)

### 1200

구현모/충북 청주시 흥덕구 개신동 현대 아파트 102동 404호
박지현/부산시 영도구 영선동 1가 49-1 5/1 5층
성 은/부산시 해운대구 중 2동 주공 아파트 33동 402호
유형욱/경기도 성남시 분당구 서당동 효자촌 동아 아파트 211-1602
이선미/강원도 춘천시 후평 1동 114-18 15/1
임영재/부산시 서구 부민동 3가 8-1311 7/2

## 1000(T셔츠)

### 1000

강동현/경기도 군포시 제궁동 화성 아파트 123-604
고정환/전북 군산시 금동 11-3 4/4
권여주/서울시 광진구 화양동 31-48
권오재/충남 천안시 성정동 245-2
김건홍/강원도 속초시 교동 현대 3차 아파트 304-1103호
김도형/경남 진주시 칠암동 320-1번지
김동호/서울.시 강서구 염창동 266번지 밝은 연립 102호
김윤범/충남 아산시 신창면 궁화 2리 36
김진만/대구시 수성구 범물동 청아 아파트 205동 1105호
김한길/서울시 서대문구 북가좌 1동 386-1 성우빌라 201호
김혜림/여수시 공화동 1288-1 4/4
류상구/서울시 동대문구 전농 4동 357-30
류용진/서울시 도봉구 창 4동 창술 아파트 108-204
문기한/경기도 연천군 청산면 백의 2리 34번지
박월성/서울시 서초구 양재동 목 1동 930번지
박지용/경기도 성남시 분당구 서현동 시범 한신 아파트 121동 503호
버파 속으로/경북 경주시 황남동 20-39번지
1000+제는송지수/인천시 남동구 구월 1동 1213-21
유형목/충남 아산시 읍내동 주공 아파트 105동 506호
이동규/대구시 달서구 성당 1동 228-19
이동우/경기도 안양시 신촌동 무궁화 건영 아파트 704-1202
이로운/전남 목포시 하당 829-5 3/4
이성준/서울시 양천구 신정 6동 목동 아파트 1404동 401호
이수용/대전시 서구 둔산동 크로바 아파트 119-1401
이승철/서울시 강동구 방화 3동 6단지 601-1006

이 찬/대구시 동구 지저동 582-26
이춘호/인천시 남동구 구월 4동 1264-33 2/2
이현준/경북 영주시 영주 4동 강변 아파트 2동 707호
이호현/경기도 성남시 분당구 이매촌 삼성 아파트 1014동 802호
이홍렬/서울시 양천구 신정 2동 청구 아파트 105동 102호
이희준/부산시 영도구 청학 1동 391-771 26/2
전공혜/경북 상주시 무양동 185번지 1차 진주맨션 가동 203호
전승관/서울시 관악구 신림본동 409-3 16/2
전재현/서울시 양천구 신월 6동 560-5
조성환/충남 대산시 온천 1동 91-20번지
조호성/서울시 노원구 중계동 511-2 목화 아파트 410동 707호
진인주/서울시 송파구 신천동 장미 아파트 26동 302호
차영대/서울시 서대문구 홍은 3동 204-16 장미빌라 301호
최석환/대구시 중구 남산 4동 2992-6
최우현/인천시 계양구 방축동 156번지
최태림/대전시 동구 신안동 223-5
한인호/서울시 강동구 천호동 37-28호
한송철/대전시 서구 내동 가장 아파트 227동 402호
한창일/서울시 도봉구 방학 3동 271-1 신동아 아파트 24동 212호
허지연/경기도 평택시 서정동 231-1 서정빌라 B동 102호
황순용/서울시 성북구 정릉 3동 892-8호 24/2 대추나무 연립 102호
황호진/경북 청송군 현서면 화목리 254번지

### 987

McWild/서울 강남구 도곡 1동 MBC 한신 아파트 1-1303

## 700(휴대용 테트리스 게임기)

### 700

권기윤/대구시 동구 율하동 925-2
김성근/경기도 연천군 전곡읍 명정 아파트 1-406
김진형/서울시 강북구 미아 4동 8-404 드림빌라 202호
노경수/강원도 속초시 중앙동 5/4 472-48 성진상회
문승환/성루시 강서구 방화 2동 서울빌라 A- 202호
문영일/서울시 강서구 화곡 8동 339-11호 예림빌라 301호
박도연/부산시 사하구 괴정 3동 삼경 맨션 602호
성충현/경기도 고양시 덕양구 화정동 은빛마을 554-1201
이대형/부산시 사하구 감천 2동 산 95-2 18/6
이재용/경기도 의정부시 의정부 2동 545-1 임강빌라 301호
현미옥/대구시 북구 산격 1동 724-12 산격 주공

# 점수 결과 발표

아파트 103-601
황천오/경주시 황성동 1143
홍시현/대구시 중구 대봉 1동 삼익맨션 506호
홍태규/경기도 안양시 만안구 박달 2동 상안 아파트 1-1410
ZEN/전남 여수시 덕충동 1640번지

## 이하 탈락

### 500

강경훈/마산시 회원구 합성 2동 323-38번지 9/9
강무현/대구시 서구 중리동 720-1번지 일신 아파트 12동 508호
강성윤/서울시 강동구 성내 3동 386-12호
고명길/경기도 성남시 중원구 은행 2동 930-1 여진빌라 B102호
고혜영/경기도 성남시 수정구 1782번지
김관영/대전시 석 삼천동 라이프 아파트 302-222
김경민/서울시 금천구 시흥 5동 244-3 상두타운 가동 205호
김길현/광주시 남구 월산 4동 936-12
김남중/전북 전주시 덕진구 송천동 서호 아파트 201-1504
김대욱/서울시 성북구 동소문동 205-3 13/3
(DC)김대영/경북 구미시 도량 2동 파크 103동 203호
김도희/서울시 종로구 묘동 30-1(4-2)
김동규/대구시 수성구 범물동 청신 아파트 104동 1206호
김동현/대구시 수성구 상동 18-14
김 룡/경기도 평택시 지산동 진영 아파트 105동 410호
김명환/경기도 안양시 만안구 안양 7동 144-3호 에이스 아파트 A동 202호
김민수/경기도 고양시 덕양구 토당동 322번지 2호
김보성/서울시 은평구 신사동 13-6
김봉균/서울시 성동구 송정동 73-686
김성균/경기도 안양시 동안구 귀인동 928-17 202호
김상택/서울시 송파구 삼전동 14-11
김성윤/인천시 부평구 산곡 3동 현대 아파트 109동 203호
김성훈/수원시 장단구 파장동 592-44
김수민/충북 충주시 연수동 세원 아파트 101동 1204호
김승건/충남 천안시 구성동 382-7번지
김승조/서울시 동작구 상도 1동 489-1
김승환/서울시 강남구 대치 4동 900-49번지
김요나/경북 문경시 흥덕동 청신 아파트 104-103
김용희/경기도 과천시 중앙동 3-1 302호
김영돈/경기도 용인시 역북동 454-21
김영민/광주시 북구 각화 주공 아파트 101-616
김영재/서울시 강동구 길 2동 신동아 아파트 1-1001 160번지
김영준/경기도 파주시 문산읍 문산 4리 1차 한신 아파트 1동 1501호
김용진/전남 여수시 고소동 고소 아파트 102동 206호
김윤성/서울시 구로구 고척 2동 251-47
김인선/강원도 춘천시 효자 1동 463-88 7/1
김정민/대전시 중구 문화 2동 359-67
김주익/서울시 서초구 양재동 9-21 다가구 주택 401호
김지영/부산시 사하구 감천 1동 59-9 24/1
김지환/서울시 강남구 삼성동 홍실 아파트 6동 1008호
김 진/전북 남원시 도통동 500-9
김택수/경기도 수원시 월선구 금곡동 삼익 3차 아파트 301동 210호
김태원/대전시 유성구 전민동 엑스포 아파트 304-1308
김태환/경기도 양주군 회천읍 덕계리 금용 아파트 101동 813호
김태훈/경남 진해시 경화 2가 1134-1 4/5
김한철/제주도 제주시 이도 1동 1549-8
김혜진/부산시 기장군 기장읍 청강리 132-3
김홍식/부산시 중구 보수 1동 59번지 21/5
김형근/경남 창원시 팔용동 극동 A 102-1403
김현석/제주시 노형동 1041-9 대원 2차 상록수 아파트 605호
김현우/부산시 동래구 안락 1동 858-3번지
김형원/경기도 김포시 감정동 492번지
남경수/서울시 구로구 고척 2동 271-77 23/8
나규철/경기도 용인시 기흥읍 영덕리 566
남동우/경기도 성남시 중원구 성남동 15-33 3층
모수경/서울시 송파구 가락 2동 한라 아파트 7-504
문준호/부산시 남구 문현 1동 13-24 20/6
민찬식/서울시 양천구 신정 3동 1159-9
박갑수/대구시 수성구 황금동 황금 아파트 211/305
박문호/전북 전주시 인후동 현대 아파트 106동 1004호
박상이/서울시 중랑구 면목 1동 506-36 21통 1반
박성언/부산시 동래구 온천 2동 럭키 아파트 11동 201호
박종환/서울시 은평구 불광 2동 21-8호
박준모/경기도 안양시 동안구 달안동 샛별 아파트 106동 303호
박종섭/대구시 동구 신암 4동 153-70번지
박지성/대전시 동구 성남 2동 166-20 9/4
박창덕/대구시 달서구 신당동 성서 주공 아파트 208-1103
박하늘/전주시 효자동 삼호 아파트 3/804
박현우/서울시 동대문구 장안 1동 대광연립 202호 410-13
박희영/대구시 달서구 이곡동 한샘타운 107동 1806호
배정현/서울시 송파구 잠실동 518동 1003호
변동민/서울시 도봉구 방학 4동 734 청구 아파트 110동 1201호
서광복/충북 괴산군 증평읍 장동 699-4
서민균/부산시 해운대구 좌동 두산 · 동국 아파트 115동 204호
서영보/경남 창원시 대방동 개나리 아파트 3차 306동 608호
성창열/부산시 사하구 당리동 101-24 22/2
소 하/경기도 의정부시 신곡동 401-32 15/5
손재석/부산시 사상구 주례 2동 29통 1반 75-2번지
손진원/서울시 마포구 아현 1동 85-454
손현민/경기도 시흥시 은행동 성원 아파트 106동 304호
송영수/대구시 동구 신천 1동 739-1
송요섭/전남 고흥군 도양읍 용정리 1328번지
송영태/부산시 남구 감만 1동 181-64번지 16/4
신동빈/경남 마산시 회원구 회성동 345번지 구관사 8호
신한국/서울시 관악구 신림 8동 1652-24
양주일/서울시 관악구 봉천 3동 1-145 3/4
양정환/인천시 부평구 산곡동 현대 아파트 313-201호
양현석/서울 노원구 하계 한신동성 1동 701호
염진우/안동시 법상동 152-5번지
우명조/서울시 관악구 봉천 11동 196-11호 수정빌라 401호
유재원/서울시 양천구 신정 2동 쌍용 아파트 102동 1504호
윤대훈/광주시 동구 학 2동 901-303
윤서희/전주시 덕진구 금암 1동 728-59
윤정석/서울시 마포구 상수동 343-1 22/1 상가주택 401호
윤준호/광주시 북구 오치동 천오 아파트 2동 503호
윤희승/경남 함안군 가야읍 광정리 백산동 20-3번지
윤 진/서울시 광진구 가양 3동 우성 아파트 111동 207호
이강필/경기도 고양시 일산구 대화동 성저마을 건영빌라
이경성/서울시 종로구 신영동 신영 상가 아파트 323호
이귀성/경기도 안산시 고잔 1동 동화빌라 2차 1동 204호
이규홍/경기도 파주시 법원읍 대승 3리 66-4번지
이기리/경기도 평택시 세교동 554번지 태영 아파트 102동 206호
이도엽/강원도 원주시 단계동 삼익 아파트 102-902
이명재/서울시 양천구 신정 2동 333번지 대림 아파트 101동 602호
이병철/서울시 구로구 구로 3동 구로 시영 아파트 10동 201호
이상윤/서울시 송파구 가락 2동 쌍용 아파트 101동 1903호
이상현/서울시 송파구 오금동 122-8호
이상현/경남 마산시 회원구 구암 1동 1338-1번지 대한맨션 104호
이성두/인천시 계양구 임학동 65번지 7/3
이성훈/경남 마산시 합포구 산호 1동 17-11 산호빌라 맨션 505호
이영수/광주시 서구 양 1동306-47번지
이유민/인천시 연수구 연수 3동 세경 아파트 101동 208호
이 엽/경남 진주시 신안동 5-44
이정민/청안시 쌍용동 라이프 타운 102동 606호
이제영/경남 남해군 남해읍 죽산동 290번지
이준규/충남 공주시 탄천면 덕지리 403번지
이준형/경기도 광명시 하안 3동 주공 아파트 806-1205
이춘근/경북 상주시 낙양동 1구 61-8번지
이호성/충남 아산시 음봉면 산동리 2구 산 156-1
이휘택/대구시 동구 효목 2동 럭키 3차 아파트 303호
임수빈/서울시 강동구 명일동 명일 현대 아파트 102동 802호
임완준/서울시 송파구 거여 2동 거여 아파트 106-810
임용현/충남 천안시 신부동 대림 아파트 203-103
장요한/대구시 북구 매천 1동 60번지
장진호/경기도 의정부시 금오동
전민호/충북 영동군 영동읍 매천리 금강타운 302호
전진혁/전북 익산시 영등동 우남 그랜드 타운
전형택/강원도 춘천시 후평 3동 세경 4차 아파트 412-402
정한영/서울시 강남구 일원동 목련타운 102-1101
정혁환/전남 여수시 봉산동 273-13번지
정현희/서울시 마포구 57-206 121-230
정승화/대구시 달서구 상인동 1446-5번지 2층
주상지/경기도 안산시 고잔 2동 주공 아파트 514동 406호
주준영/서울 양천구 신월 4동 524-13 미광 연립 1동 305호
정명훈/경기도 고양시 일산구 백석동 1170-3호 24통 11반
정서불안자 /서울시 종로구 창신 1동 85번지 23통 1반
정호진/인천시 부평구 부평 1동 451-82 18/4
조두진/대구시 달서구 진천동 117-5번지
조별님회/대전시 서구 둔산동 은초롱 아파트 1505호
조재환/서울시 서초구 방배 3동 소라 아파트 나동 1011호
조진환/서울시 동대문구 전농 3동 60-73
조현민/경남 창원시 용호동 무학 아파트 14동 508호
주종민/경북 포항시 남구 대도동 75-1번지 그린맨션 나동 206호
최근호/서울시 강동구 암사 1동 456-68호
최길호/서울시 서초구 양재동 281-11 2층
최선림/서울시 광진구 구의 1동 257-17 14/4
최우기/인천시 청천 2동 삼우시티빌 55동 303호
최원재/대구시 수성구 중동 527-6
최창욱/광주시 노대동 300번지 13-1
최열진/서울시 서초구 반포본동 반포 아트 26-407
하정수/서울시 양천구 목 6동 901번지 신시가지 아파트 134-504호
한상범/경기도 남양주시 진건면 용정 13리 775-17 세원빌라 403호
평순이 한연진/경기도 성남시 중원구 상대원 3동 2942번지
한주열/인천시 남구 주안 7동 로얄 아파트 17/203
한 철/서울시 중구 신당 5동 80-449 10/1
한정일/서울시 도봉구 방학 3동 271-1 신동아 아파트 24동 212호
허정은/경기도 성남시 중원구 금광 1동 1403번지
현민우/청주시 개신동 한솔 아파트 2차 205동 405호
홍승근/서울시 서대문구 남가좌 2동 363-9 태경맨션 402호
홍우선/서울시 영등포구 신길 4동 237-16
황영식/대전시 유성구 전민동 EXPO 아파트 208동 902호
N64짱/서울시 서대문구 홍제 1동 331번지 현대 아파트 102동 402호
NOW/송파구 잠실 3동 426동 403호

### 13

이현수/게임 파워 취재팀 사무실 가지의 자리

폭탄 이벤트

# 소환수 선물 대잔치!!



옛날 어느 왕국에는 수도를 가로지르는 큰 강 옆에 '테크노마트'라는 마법의 성이 이었다. 이곳 8층에는 '게임월드'라는 소환수가 살고 있었는데, 이 소환수의 가장 큰 특기는 '폭탄 마법'이었다. 그는 지금까지 간간이 '던지기 마법'을 구사하며 '폭탄 마법'의 게이지를 높이고 있었는데, 그의 주인인 '파워맨'이 수많은 눈물공세의 독자들을 만나, 고전 끝에 '소환수'를 부르는 소환마법(SOS)을 쳤다.

이에 우리의 소환수는 초강력 아이템인 '드림캐스트'를 비롯하여, 분사마법 시스템인 '미니게임기' 100개 등, 신비한 마법을 장비한 채 파워맨(구구리?)이 고전하는 상수동에 도착, 지금까지 높여왔던 '폭탄 마법'을 독자들을 향해 퍼부었으니...!

## '오늘을 위해 수개월을 기다려왔다!' '받아라 선물공세 마법!!!'

### 살맛 나지 않냐?



드림캐스트 – 1명



GB컬러 – 1명



무비카드(PS용 VCD재생 카트리지) – 3명



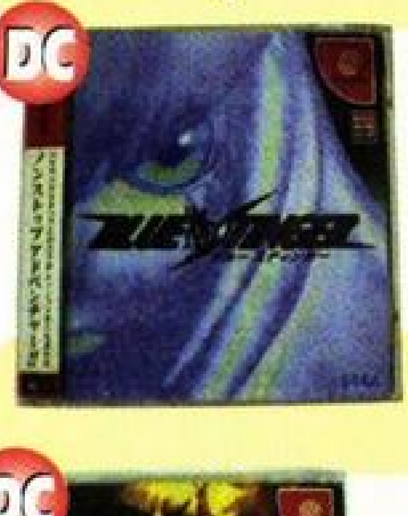
파워스톤 – 1명



GB – 1명



F–제로X – 1명



블루스팅거 – 1명



더 하우스 오브 더 데드 – 1명






닌텐도 패드 – 1명



007 골든아이 – 1명



비쥬얼메모리
-1명



듀얼패드-4명



PS/SS 겸용 건
-3명



비트매니아 컨트롤러-1명



럼블팩-3명




미니 게임기-100명
(게임을 무지무지 사랑하는 이가 특별히 전합니다)

안녕하세요. 담당자 구구리에요. 지금까지 흐르는 눈물과 흐르는 콧물, 눈시울을 붉히며 그렇게 봐왔던 독자의 사연들, 가슴 깊이 밀려오는 감동에도 불구하고 한정된 상품을 이유로 가슴만 태웠던 나날의 답답함이 이 한번의 이벤트로 뻥~ 하고 시원하게 뚫리는 것 같네요.

이번 행사에 협찬을 해준 진짜 '소환수', '김대석 사장님'에게 고마움을 전합니다.




# 주목! 집중! 주목! 집중!

## 이벤트 참여 조건

- 게임파워 99년 3월호~6월호 파워아이템 박스-'소환수를 감동시켜라' 코너의 상단 부분에 있는 파워제다(쥐 같이 생긴 놈-쥐야~~~~~~)4마리가 모두 있어야 합니다.
- 게임파워를 향한 독자분들의 목소리를 듣고 싶습니다(내용, 형식에는 제한이 없습니다. 게임파워에게도 좋고 특정인에게도 좋습니다. 하고픈 말 뭐든지 날려 보내주십시오)

다음 호 발표시 사연도 함께 실린다는 점을 염두에 두시고
자기만의 개성이 톡톡 튀는 뭔가를 보여주십시오.

♥ 마감 : 5월 15일 까지
♥ 보내실 곳:(121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 「폭탄 소환수 선물 대잔치」
♥ 문의 전화: 02)3142-6845
♥ 협찬 : 테크노마트 게임월드 8층 C-084 02)3424-8477

### 미리 예고

서울/경기지역 당첨자는 게임파워로 전화 확인 후, 테크노마트 8층 게임월드로 찾아가서 상품을 받아 가시길 바랍니다. 그곳에는 친절한 진짜 소환수가 기다리고 있답니다.




- 지하철: 2호선 강변역에 내리면 한방에 통한다.
- 일반버스: 1-1(의정부~강변역), 9-1(남양주~동서울터미널), 13(광주~강변역), 573-1(하일동~강변역), 500-1(고덕~동서울터미널), 522-1(성북 터미널~강변역), 569-1(하남시~동서울터미널), 571(거여동~강변역), 573(하남시~강변역).
- 좌석버스: 3(외대~강변역), 19-1(용정리~강변역), 112(하남시~강변역), 112-1(덕소~강변역), 113(광주~동서울터미널), 115(광주~강변역), 117(외대~강변역).
- 시외버스: 동서울 터미널로 들어오는 모든 차량 가능.



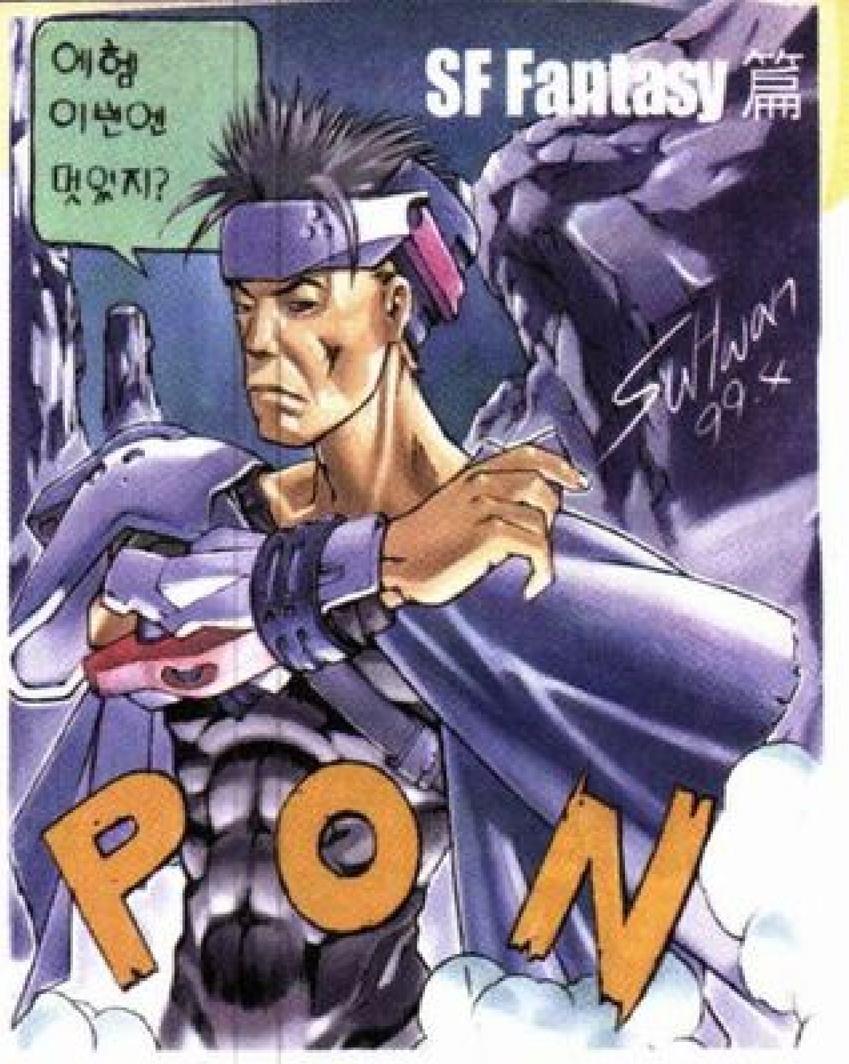

8층
C-084
게임월드

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 소프트웨어 1,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 하드웨어 5,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 소프트웨어 1,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 하드웨어 5,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 소프트웨어 1,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 |
| 하드웨어 5,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 소프트웨어 1,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 하드웨어 5,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 소프트웨어 1,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 | 하드웨어 5,000원 할인권 · 유효기간: 99년 5월 1일~ 6월 30일까지 |










# 소환수를 감동시켜라




**궁하면 통하리라! 롤플레잉 게임 중 빠질 수 없는 소환마법. 마법 발동자의 능력에 따라 소환되는 정령이나 운석, 드래곤이나 피닉스와 같은 몬스터의 능력과 숫자가 결정되어지며 능력이 강할수록 상위정령의 전설의 소환수를 소환할 수 있다.**

상상 밖의 일이 터져 버렸다. 드디어 소환수는 절정을 맛보았고, 어마어마하게 불어나는 사연 속에 파묻힌 채 몇 날 며칠을 세워야만 했다. 최대한의 날카로운 시선과 어떠한 유혹에도 흔들림 없는 심정으로 소환 받을 자를 정한다는 것은 쓰라린 고통보다 더한 뼈를 깎는 고통을 맛보게 한다. 이에 정이라면 한 정하는 소환수가 버티다 못해 가슴을 완전히 열어제쳤다. 이젠 소환수의 손길을 기다리는 수많은 人間들을 위해 소환마법을 팍팍 쓰리라!!

**송요섭/ 전남 고흥군 용정리 1382번지**



안녕하신가? 소환수!!

본인은 현재 군복무중인 파워를 사랑하고 게임에 정신나간 군인이오. 다름이 아니라 이번에 내놓은 것이 GB컬러라고 읽었소. 사… 사실이오? 이렇게 깜직한 걸 주면 아깝지 않소? 허허허…당신은 현인 같소. 현인. 음… 본인에겐 심히 말못할 딱한 사정이 있소. 들어주시겠소? 군대 오기 전 몸팔아…어허~!! 엉뚱한 상상은 마시오. 신성한 노가다요. 노가다. 고된 생활 끝에 구입한 PS가 새해 들어 맛이 가기 시작하더니 지금의 거의 포기상태라오. 어디서 본게 있어서 렌즈가 기울어져서 "달칵"거리려니 동영상 끊기려니 했건만 진단은…렌즈 교체… 비용이 7만원? 뭐…뭐라고? 어허~이럴 수가, 차라리 본인이 죽겠소. 더 충격적인 건 수리하는 게임점 아저씨가 분해해보니 중고품이라는 거요. 본인도 봤소. 확실한 땜질자국!! 본인은 새것을 구입했었소. 그 당시 환율로 38만원 줬었소. 분하오. 화가 나오. 생각 같아선 그 가게 이름 밝히고 싶지만 차마 그렇겐 못하겠소. ××나라 주인 양반! 두고 봅시다 렌즈 갈아도 머지 않아 또 무리가 갈거라 그랬소 기판 때문에… 아직도 집에 귀가했을 땐 어쩔 수 없이… 아쉬운 대로 「바이오 2」를 한다오. 오프닝만 2초씩 계속 끊기오. 그나마 옆으로 세우면 조금 낫고, 자주 멈추기도 한다오. PS로고도 안뜨오. "지잉~~~~달칵" 소리는 박자도 잘 맞추오. 슬프오. 포기해야 겠소. 군대 있는 시간… 정말 본인 같이 게임 중독자에겐 곤욕이오. 아시오? 이젠 본인의 분신… PS를 접어두어야 겠소. 집에 귀가하는 의미가 사라졌소. 슬프오. 사연이 주제와는 약간 떨어지지만 두말 않겠소. 그 깜찍한 물건을 본인에게 안겨 줄 수 없겠소? 월급 모아 렌즈나 GB사면 어떨까 말하고 싶은 거요? 한달 만원정도 가지곤 회비내기도 벅차오. 그리고 POWER는 공짜가 아니오. 왠지 따지는 것 같지만 본인에겐 절실한 상황이오. 이해해 주시오. 군대오면 다 이렇게 되오. 눈물이 나오. 어쩌다 이 지경이 됐는지. 도와주시오 소환수!!맘을 절제하곤 있지만 겜 없는 곳은 동전 없는 오락실이오. 힘드오. 첨이자 마지막이오. 깜픽이 주시오. 아시겠지만 배신, 배반은 죽음이오. 예누리없소. 6월호 나오면 제 먼저 펴보리라. 고맙소 소환수… 건강하시오 소환수… 행복하시오 소환수…이만 줄이겠소 소환수…

어째 맞먹는 느낌이 드는데 그려. 자네 말발 한번 끝내주는구만. 화려하다 못해 번쩍이는 인간관계를 가졌을 것 같은 자네… 1순위로 제쳐두었던 사연이 우째 다시 선택되어 이곳에 실리게 되었는지는 아직도 의문이라네. 진정 이게 감동일까? 사연을 읽어 내려가면서 감탄사를 연발한 것은 사실이네만 자네도 느끼다시피, 아시다시피, 나에게 경고딱지를 받을 각오는 되어있겠지. 그려 이 깜찍한 놈이 자네 손에 들어가면 그날로 이 놈 팔자는 펴지겠구려. 애지중지 보살펴 주길 바라네. 절대 땜질 한 중고가 아닌 새것이니 확인한답시고 해부하지는 말게. 부탁이네. 배신, 배반은 죽음이라! 자네도 각오하게나. 소환수의 손길이 미친 이상 결코 순탄하지만은 않을 것일세. "그래도 좋아"라고 자넨 내뱉고 있겠지. 몸조심하게나.

**김도현/ 부산시 동래구 명륜 2동 19통 1반 삼정맨션 2동 213호**



안녕하세요! 저는 몇 달째 애독자 엽서, 새런人, 두근두근 구구리얼 코너와 소식을 끊은 채 이날만을 기다려 왔었습니다. 물론 다른 독자 분들께 기회를 좀 더 드리려고 참아온 것입니다. 그런데 이젠 더 이상 참을 수 없는 이유가 생겼습니다. 전에도 말씀 드렸던 것처럼 어머니께서 한달 보름째 입원해 계시기 때문입니다. 최근 들어 말수도 부쩍 줄어드시고 끼니도 거르시는 어머니의 모습을 볼 때마다 절로 눈물이 고이기까지 합니다. 교통사고로 여러가지 합병증까지 겹쳐져 정신적으로나 육체적으로나 많이 지쳐 있습니다. GB를 타서 어머니께 활력을 찾아 드리고 싶어서 이렇게…. 물론 게임기 덕에 모든 것이 좋아지진 않겠지만 게임을 하시면서 잠시나마 즐거워하시는 모습을 보고 싶은 게 저의 작은 바램입니다. 새런으로 저와 액션게임까지 즐기셨던 어머니시니 게임을 좋아한다는 사실은 두말 할 필요가 없을 겁니다. 쓰다보니 많이 길어졌군요! 그럼 소환수님의 결정을 노심초사 기다리고 있겠습니다. 부디 지친 어머니께 희망을…

PS: 이번 어머니 생신은 병실에서 보내야 할 것 같아요. GB컬러를 타서 깜짝 파티를 하고 싶은데…

도현군의 지난달 사연 가슴에 담아두고 있었습니다. 충분히 절 감동시켰구요. 하지만 쉽게 당신을 선택할 수 없었던 것은 진정 게이머들을 위해서였습니다. 이 소환수는 게이머들의 생활에 조금이나마 보탬이 되고픈 바램으로 넉넉하지는 않지만 희망만은 저버리지 않도록 하기 위해 최선을 다하고 있습니다. 무엇보다 병실에 계신 도현군의 어머니를 위해서라면 충분히 소환을 내리죠. 하지만 솔직히 이 지면을 빌어 말씀드리지만 도현군의 사연이 나간 후면 적어도 거의 유사한 사연이 몇 십통이 날아옵니다. 진솔한 사연이면 다행이지만 물질에 눈이 멀어 그런 어처구니없는 범행을 저지른다면 이 소환수는 너무나 허무해하고 인생무상을 연발하고 있을 겁니다. 소환수는 날카로운 통찰력과 불꽃 튀는 예리함을 가지고 있다는 것을 명심하시고 절대 소환수를 실망시키지 않기를 게이머들에게 전합니다.

도현군! 과연 GB컬러가 얼마나 도움이 될지는 모르지만 그 보다 빠른 쾌유를 바라는 소환수의 마음이 꼭 전해졌으면 합니다.

### 당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 5월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

### 보시라!!



다음 달 「소환수를 감동시켜라」 코너는 폭탄 이벤트 관계로 잠시 쉽니다. 그 동안 소환받지 못한 자들을 위해 진심으로 준비한 이벤트인 만큼 많은 관심 바라며, 이벤트 참여 방법은 별도로 마련한 폭탄 이벤트 코너를 한 글자도 빠뜨리지 말고 정독하길 바랍니다

- 문의전화: 02)3142-6845
- 협찬: 테크노마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477

※게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 와~~~~~알짝 열려있으니 주저 마시고 두드리세요.



게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

게임월드
테크노 마트 8층C-084
02)3424-8477
게임박스
테크노 마트 8층B-009
02)3424-8396

끝없는 악마와의 이야기

# 데빌 서머너 소울 해커스




| | |
|---|---|
| 제작사 | 아틀라스 |
| 장 르 | RPG |
| 발매일 | 4월 8일 |
| 발매가 | 5,800엔 |



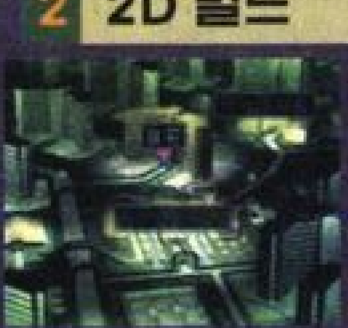

모델 도시 계획의 일환으로 아르곤 소프트사에 의해 설계된 네트워크 가상 도시 「패러다임 X」. 그러나 이 네트워크의 목적은 따로 있었다. "인간의 소울(영혼)을 모아라" 인간의 영혼에 굶주린 악마들. 그리고 공포심으로 이들을 만들어 낸 인간들. 인간과 악마 사이에 끝없이 진행되는 'NEVER ENDING STO-RY', 소울 해커스는 시작된다.

## MAP

### 1 전체 맵

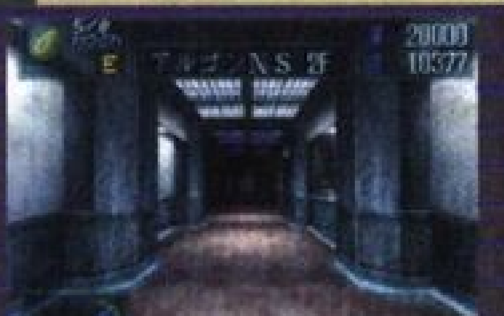
주인공은 크게 3가지로 이동할 수 있다. 아마미시의 각 지역을 이동하는 전체 맵, 아마미시를 각 지역으로 나누어서 확대한 2D 필드, 그리고 건물 안을 이동하는 3D 던전이다. 전체 맵은 기본적으로 도시와 도시를 이동할 때 사용된다.

### 2 2D 필드



2D 필드에서는 건물로 이동하는 목적 외에 그 지역에 살고 있는 주민과 대화를 할 수 있다. L1, R1버튼을 누르면 갈 수 있는 건물의 이름이 나타나며 만약 그 이름이 회색일 경우에는 들어 갈 수 없다.

### 3 3D 던전



2D 필드에서 건물로 들어오면 3D 던전 화면으로 바뀐다. 건물 안에는 계단과 엘리베이터가 있고, 던전 안에서는 탐색하는 것 외에 악마와 싸우거나 회화를 할 수 있다. 3D 던전에서는 자신의 위치를 파악하기 힘드므로 L2버튼을 눌러 오토 맵을 보면서 자신의 위치와 가고자하는 곳을 파악하자.

## COMMAND

| 커맨드 | |
|---|---|
| 방향키 ↑ | 전진(3D 던전) |
| 방향키 ←, → | 좌우로 회전(3D 던전) |
| 방향키 ↓ | 180도 회전(3D 던전) |
| ×버튼 + 방향키 | 시점을 고정한 채 이동한다(3D 던전) |
| ○버튼 | 메뉴 호출 |
| △버튼 | 스테이터스 보기 (변경 가능) |
| R2버튼 | 악마 분석(변경 가능) |
| L2버튼 | 오토 맵(3D 던전) |
| R1 | 오른쪽으로 수평 이동 (3D 던전) |
| L1 | 왼쪽으로 수평 이동 (3D 던전) |

### 메뉴 설명

**1. ITEM**

USE : 아이템을 사용하는 커맨드.

DROP : 선택한 아이템을 버린다.

GIFT : 동료 악마에게 충성도를 올리기 위해 아이템을 사용한다.

**2. MAGIC**

마법을 사용하는 커맨드로, 회복과 배드 스테이터스를 치료할 수 있다.

**3. COMP**

SUMMON : 건타입 PC에 내장되어 있는 동료 악마를 소환하는 커맨드. 소환할 동료 악마를 선택하면 오른쪽에 소환시에 필요한 MAG가 표시된다.

RETURN : 사용할 필요가 없어진 악

마를 다시 COMP로 되돌리는 커맨드.

LEAVE : 전혀 쓸모없는 악마를 COMP의 데이터에서 지워버리는 커맨드. 그러나 그냥 버리는 것보다는 합체로 사용하는 것이 보다 현명한 방법이다.

ANALYZE : 지금까지 등장한 악마를 분석하는 커맨드.

AUTO MAP : 오토 맵핑의 기능을 사용하는 커맨드. 초기에는 L2버튼이 대신한다.

UNITE : 동료 악마를 COMP 내에서 합체시키는 커맨드. 2신 합체밖에 되지 않는다.

### 4. MOVE

소환한 동료 악마와 주인공, 그리고 네밋사의 위치를 변경하여 대열을 정비한다.

### 5. EQUIP

주인공과 네밋사의 무기와 방어구를 장비하는 커맨드.

### 6. STATUS

주인공, 네밋사, 동료 악마의 상태를 보는 커맨드.

### 7. CONFIG

게임을 진행하는데 필요한 설정을 하는 곳.

### 8. QUIT

2D 필드나 3D 던전 안에서 사용하면 게임을 저장하고 타이틀 화면으로 나온다.

## 배틀 커맨드

### A. 인간 캐릭터

| | |
|---|---|
| FIGHT | 공격 메뉴를 연다. |
| SWORD | 검으로 공격한다. |
| GUN | 총으로 공격한다. |
| SUMMON | 악마를 소환한다. |
| MAGIC | 마법을 사용한다. |
| ITEM | 아이템을 사용한다. |
| MOVE | 인접한 캐릭터와 위치를 바꾼다. |
| GUARD | 방어를 한다. |
| TALK | 악마와의 대화를 시도한다. |
| COMP | 건타입 PC를 사용한다. |
| ANALYZE | 악마의 데이터를 본다. |
| CONFIG | 설정을 바꾼다. |
| ESCAPE | 전투에서 이탈한다. 실패할 확률이 높다. |
| AUTO | 자동 전투를 실행한다. 도중 캔슬하려면 X버튼을 누른다. |
| SWD/GO | 인간 캐릭터는 검 공격, 동료 악마는 GO명령을 실행한다 |
| REPEAT | 바로 전에 입력했던 명령을 반복한다 |

### B. 악마

| | |
|---|---|
| GO | 악마가 자신의 성격에 맞는 커맨드를 실행한다. |
| COMMAND | 동료 악마에게 명령을 내린다. |
| ATTACK | 물리 공격을 가한다. |
| MAGIC | 마법 공격을 가한다. |
| EXTRA | 특수 공격을 가한다. |
| GUARD | 방어를 한다. |

## 오토 맵을 보는 방법

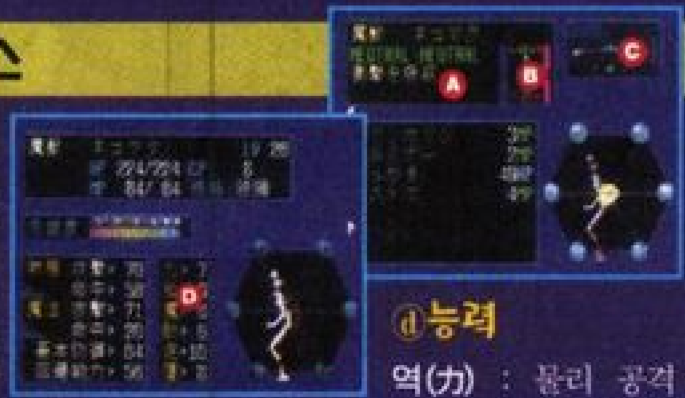
던전 안에서 L2버튼을 누르면 오토 맵으로 들어간다. 자신의 현재 위치와 진행 방향은 노란색 화살표로 표시된다. 그리고 한번 지나간 자리는 녹색으로 표시되며 각종 시설에 대해 기호가 나타난다.

### 오토 맵 기호

- ……… 파티 심벌
- ……… 마카
- ……… 출입구
- ……… 힐 스팟(회복 시설)
- ……… 터미널(세이브 포인트)
- ……… 위쪽 계단
- ……… 아래쪽 계단
- ……… 상하 계단
- ……… 엘리베이터
- ……… 워프 트랩
- ……… 함정
- ……… 대미지 존
- ……… 특수 이벤트
- ……… 다크 존

# STATUS

## 기본 스테이터스




### ⓐ특징

소울 해커스에는 화염 속성에 약한 수목(樹木)계와 전기를 흡수하는 전신 등 여러 악마가 등장한다. 이 부분에는 각 악마의 특징이 표기되어 있어 악마의 장단점을 한눈에 알 수 있다. 반드시 봐 두어야 할 부분.

### ⓑ속성

악마의 성격과 행동 성향을 알 수 있는 부분으로 밝은 성격은 LIGHT, 어두운 성격은 DARK계열에 속하며, 질서를 따르면 LOW, 혼탁을 좋아하면 CHAOS로 결정된다.

### ⓒ월령

악마의 능력은 달의 모양에 따라 영향을 받는다. 그래프가 위쪽으로 올라 있으면 공격력 등이 높아진다.

### ⓓ능력

**역(力)** : 물리 공격과 HP를 소비하는 특수 공격의 공격력을 결정한다.

**지(知)** : 마법 방어력과 마법 명중력을 결정한다.

**마(魔)** : 마법 공격력을 결정한다.

**내(耐)** : 내구력을 표시하며 이 수치가 높을수록 대미지가 감소한다. 또 HP의 최대치에도 영향을 준다.

**속(速)** : 이 수치가 높은 순서대로 공격한다. 또 회피력과 명중력에도 영향을 준다.

**운(運)** : 어느 수치가 오를지 모르는 스테이터스로, 전투 후 아이템을 얻을 확률도 오른다..

## 배드 스테이터스

배드 스테이터스는 악마의 특수 공격이나 마법 공격을 당하면 일어나며 반대로 이쪽에서 배드 스테이터스를 일으키는 공격도 할 수 있다. 이들은 공격으로 받는 피해보다 훨씬 심각한 장애를 주기 때문에 배드 스테이터스가 생겼다면 보조마법이나 아이템으로 빨리 치료해야 한다.

### 배드 스테이터스 일람

| STATUS | 적 | 우방 | 설명 |
|---|---|---|---|
| DYING | NOT INDICATED | 瀕 | 빈사 상태로 인간 캐릭터일 때만 나오는 스테이터스. |
| DEAD | NOT INDICATED | 死 | 사망 상태. 부활할 때까지 아무 것도 할 수 없다. |
| UNDEAD | NOT INDICATED | 屍 | 좀비 상태로 HP 대미지는 입지 않는다. 단, 회복 마법을 사용하면 COMP로 돌아간다. |
| STONE | | 石 | 석화된 상태로, 움직일 수 없다. 주인공이 석화되면 게임이 끝난다. |
| MARK | | 的 | 표적이 되어 집중 공격을 받는다. |
| CHARM | | 魅 | 매료된 상태로, 자신의 우방에게 공격한다. |
| BOMB | | 爆 | 폭탄으로 변한 상태로, 화염공격을 받으면 폭발하며 주변 캐릭터에게 대미지를 준다. |
| PALYZE | | 痺 | 마비된 상태로, 움직일 수 없다. |
| POISON | | 毒 | 독이 퍼진 상태로, 공격력이 저하된다. 그대로 걸으면 대미지를 입는다. |
| SLEEP | | 眠 | 잠을 자고 있어 움직일 수 없는 상태. 공격을 받으면 일어난다 |
| FREEZE | | 氷 | 얼려져서 움직일 수 없는 상태. |
| SHOCK | | 雷 | 감전되어 움직일 수 없는 상태. |
| HIGH | | 陽 | 의식이 고양되어 있는 상태. 지시한 대로 행동하지 않는다. |

# DEVIL

## 1 악마와의 대화



전투 이외의 선택기로 여신 전생 시리즈 최대의 특징인 악마와 대화를 할 수 있다. 이것은 위험을 동반하는 행동이지만 잘 선택하여 악마를 동료로 만들면 전력이 증강하는 것 외에 경험치까지 얻게 된다. 또 COMP 내에 같은 악마가 있을 경우 반드시 우호적인 반응을 보내며 아이템이나 돈을 주기도 한다.

전투 중 회화 상대를 선택한 다음 이름 옆에 스마일 마크가 표시되는 지를 살펴보자. 만약 없다면 동료 악마가 되어 주지 않는다. 이는 레벨이 부족한 것이 주원인으로, 소환된 악마의 속성과 상반되면 동료 악마가 되어 줄 가능성이 낮다. 이때에는 중립 속성의 악마를 데리고 다니는 것이 좋다.

이 게임에 나오는 악마는 다양한 종류의 성격을 갖고 있다. 그래서 대화를 할 때에도 성격이 그대로 반영되는데 그 종류는 다음의 표와 같다. 하지만 일본어를 제대로 구사할 줄 모르는 게이머라면 이 게임의 묘미인 악마의 대화를 제대로 할 수 없을 것이다. 이렇게 꼬신(?) 악마는 MAG(마그네타이트)를 소비하여 소환할 수 있으며 파티에 넣어서 데리고 다닐 동안에도 MAG는 소비된다.

### MAG

정식명칭은 마그네타이트(マグネタイト). MAG는 생물이 갖고 있는 에너지의 일종으로 인간 내부에도 약간은 있는데 이것을 많이 갖고 있는 사람은 악마에게 표적이 된다. 그 형상은 캡슐에 들어있는 녹색의 액체같지만 실제의 MAG는 무색 투명한 기체에 가까운 것으로 무게도 없다. MAG는 악마가 이 세계에 출현하기 위해 필요한 환경을 제공해 주는 물건으로 MAG가 없어지면 실체화를 유지하기 위해서 악마는 말 그대로 살을 깎아내는 고통을 겪지 않으면 안 된다. 그리고 결국에는 힘을 다 써버려 죽게 된다.

### 악마의 대화 타입

| 성격 | 내용 |
|---|---|
| 아이 타입 | 초등학교 저학년 정도의 사고 수준을 갖고 있다. 바보처럼 대하지 말고 상대의 이야기에 동조하는 것이 중요하다. |
| 젊은이 타입 | 중, 고등학교 정도의 사고 수준을 갖고 있다. 설교는 금물. 대등한 입장에서 대화를 나누자. |
| 위선자 타입 | 항상 인간을 깔보며 기고만장한 태도를 보인다. |
| 할아버지 타입 | 항상 상냥하게 대할 것. 악마에게도 공경하는 태도를 보이면 잘해준다. |
| 짐승 타입 | 욕심이 강하며 인간에게 흥미를 갖고 있다. 조언을 해 주면 기뻐한다. |
| 늙은 교수 타입 | 설교를 잘하며 항상 진지하다. 잘 들어주고 말하는 진지한 자세가 필요하다. |
| 미친 녀석 타입 | 어떻게 될지 아무도 모른다. |
| 가인 타입 | 자신만의 세계에 빠져 있다. 그의 행동에 동의하는 모습을 보이면 좋아한다. |
| 여자아이 타입 | 초등학교 저학년 정도의 사고 수준을 갖고 있다. 제멋대로 굴고 잔혹한 면이 있다. |
| 소녀 타입 | 여고생 정도의 사고 수준을 갖고 있다. 남자인 주인공에게 많은 호감을 갖고 있는 듯. 동료 악마로 잘 된다. |
| 아가씨 타입 | 소녀 타입보다 콧대가 세지만 그래도 잘 넘어온다. |
| 할머니 타입 | 조금 욕심이 강한 할머니 성격을 갖고 있다. |

## 2 악마의 충성도 및 성격

악마의 충성도는 모두 5단계가 있다. 단계는 스테이터스 화면에서 확인할 수 있으며 충성도가 높을수록 주인공이 지시하는 대로 따라준다. 또 충성도가 높으면 업마전에서 마정 변화를 시도할 수 있다(단, 성격이 교활이나 우둔일 것). 그리고 악마의 성격은 모두 6종류이다. 전투 중에 GO를 지시하면 사용하는 성향이 모두 틀리다.

### 악마의 충성도

| 성격 | 충성도를 올리는 아이템 | 충성도를 올리는 지시 | 충성도가 오르면… |
|---|---|---|---|
| 영맹(獰猛) | 먹을 것 | 물리 공격 | 물리 공격 대미지 상승 |
| 교활(狡猾) | 고가의 물건 | 마법 공격 | 회화로 대신 교섭, 마정 변화 |
| 우애(友愛) | 꽃 | 회복과 방어 | 주인공 대신 대미지 |
| 냉정(冷靜) | 진귀한 물건 | 상황에 맞는 지시 | 없음 |
| 우둔(愚鈍) | 모든 것 | 예측 불허 | 마정 변화 |
| 허심(虛心) | - | - | 없음 |

### 성격에 따른 공격 성향

| 성격 | 특징 | 물리 공격 | 마법 공격 | 공격보조 | 방어마법 | 회복마법 | 방어 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 영맹(獰猛) | 공격적인 성격 | ○ | × | × | × | × | △ |
| 교활(狡猾) | 더러운 것을 싫어함 | × | ○ | ○ | × | × | ○ |
| 우애(友愛) | 항상 사랑을 표시 | × | × | × | ○ | ○ | △ |
| 냉정(冷靜) | 만능형 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 우둔(愚鈍) | 행동이 항상 틀리다 | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| 허심(虛心) | 지시에 충실하는 성격 | × | × | × | × | × | ○ |

○ : 경향이 높다 △ : 경향이 비교적 높다 × : 그 행동은 취하지 않는다 ? : 예측 불허

## 3 악마 합체

### 합체의 기본

소울 해커스에서는 업마전과 COMP에서 악마를 합체할 수 있다. 그러나 합체에는 몇 가지 제약이 따른다. 우선 만들어지는 악마의 레벨이 주인공 레벨보다 높을 때는 만들 수 없다. 그리고 두 번째로는 서로 상반되는 속성의 악마는 합체할 수 없다. 합체된 악마의 충성도는 기본 베이스가 되는 악마들의 충성도를 평균한 것이 된다.

### 합체 기호

악마 합체는 합체에 사용된 악마의 조합에 따라 합체 후의 종족이 결정된다. 이것은 화면 오른쪽에 표시되는 합체 기호로 검색할 수 있다. 하지만 LIGHT계열과 DARK계열 악마는 서로 합체할 수 없다. 합체는 매우 불안정한 요소가 있기 때문에 사고가 발생할 수도 있다. 합체가 실패하면 소재로 사용된 악마가 없어진다. 하지만 매우 낮은 확률로 자신의 레벨보다 높은 악마가 만들어지기도 한다.

| 기호 | 의미 |
|---|---|
| ■ (보라색) | 보라색으로 표시되는 기호는 LAW속성의 악마를 의미한다 |
| ■ (적색) | 적색으로 표시되는 기호는 CHAOS속성의 악마를 의미한다 |
| ■ (녹색) | 녹색으로 표시되는 기호는 NEUTRAL속성의 악마를 의미한다 |
| M | 합체 후 악마는 어혼이 된다 |
| + | 합체 후 악마는 정령이 된다 |
| O | 합체 후 LIGHT계의 악마가 된다 |
| D | 합체 후 DARK계의 악마가 된다 |
| . | 서로 상성이 나빠서 합체할 수 없다 |
| – | 같은 악마로 합체할 수 없다 |
| 2 | 합체 후 악마는 같은 종족으로 2랭크 상위의 악마가 된다 |
| 1 | 합체 후 악마는 같은 종족으로 1랭크 상위의 악마가 된다 |
| × | 합체 후 악마는 같은 종족으로 1랭크 하위의 악마가 된다 |
| A | 악마의 능력치를 상승하는 합체가 된다 |



## 능력의 계승

2~3체의 악마를 합체할 때 이전에 소지하던 마법과 특기가 계승된다. 이것을 능력 계승이라고 하며 잘 이용하면 꼭 필요한 마법만을 소지할 수 있게 된다. 하지만 마법과 특기의 최대 소지 수는 6개이기 때문에 한계에 도달하면 능력 계승은 이루어지지 않는다. COMP보다는 업마전에서 잘 해준다.

## 조마 합체

스토리 중, 연안 제 2창고에서 얻는 도리 카도몬(ドリー・カドモン)과 악마를 합체하면 조마를 만들 수 있다. 조마의 장점은 첫째, 충성도가 항상 5이다. 둘째, MAG를 소비하지 않는다. 셋째, 합체로 다양한 능력을 얻을 수 있다. 그러나 신월(新月)이 되면 능력을 사용할 수 없다는 것과 기본 능력이 낮다는 치명적인 약점이 있다. 이것을 극복하기 위해 도리 카도몬으로 영웅이나 맹장을 만들 수 있는데, 만드는 방법은 다음과 같으며 맹장의 경우는 신월 시에 다음 악마와 합체해야 한다.

### 조마 합체표

| 영웅 및 맹장 | 합체 방법 |
|---|---|
| 영웅 코우테이(英雄コウテイ) | 지모신 세이오우보(地母神 セイオウボ)+조마 레벨 80이상 |
| 영웅 라마(英雄ラーマ) | 마신 비슈누(魔神ヴィシュヌ) + 조마 레벨 70이상 |
| 영웅 사라딘(英雄サラディン) | 위령 라리어트(威霊 ラリアト)+ 조마 레벨 60이상 |
| 영웅 지크프리트(英雄 シークフリート) | 마인 루그(魔人ルーグ) + 조마 레벨 50이상 |
| 영웅 잔다르크(英雄ジャンヌダルク) | 위령 블랙 마리아(威霊 ブラックマリア)+조마 레벨 40이상 |
| 맹장 마사카도(猛将マサカド) | 위령 하치마(威霊ハチマ) + 조마 레벨 80이상 |
| 맹장 론기누스(猛将ロンギヌス | 대천사 메타트론(大天使メタトロン)+ 조마 레벨 70이상 |
| 맹장 요시츠네(猛将ヨシツネ) | 위령 하치만(威霊ハチマン) + 조마 레벨 60이상 |
| 맹장 하게네 (猛将ハゲネ) | 사룡 파프닐(邪龍 ファフニール) + 조마 레벨 50이상 |
| 맹장 라료오(猛杖ラリョウオウ) | 용신 세이류(龍神 セイリュウ) + 조마 레벨 40이상 |

## 특수 합체

### 1. 정령 및 어혼

정령은 악마와 합체되면 그 악마의 종족내의 랭크를 올리는 능력을 갖고 있다. 하지만 정령과 악마의 상성에 따라 랭크가 내려가는 경우도 있다. 또 정령 합체에서는 정령 한 마리를 합체하는 2신 합체 및 정령 2마리를 넣는 3신 합체도 가능하다. 경험치를 얻어서 레벨 업을 할 수 없는 악마의 경우 이렇게 랭크를 올려야 한다. 정령은 놈, 실프, 사라만다, 운디네, 이렇게 4종류가 있다. 이런 정령을 서로 합치면 어혼이라는 특수한 악마를 만들 수 있다. 이 어혼을 악마와 합체시키면 악마의 최대 HP·MP, 힘, 지혜, 바력 등의 패러미터를 올릴 수 있다. 어혼도 정령과 함께 4종류가 있다.



정령 놈



업마전에서 메어리와 대화를 진행하면 표정이 시시히 바뀐다

### 2. 비신 합체 법칙

신월시에 신족(神族)…「마신」, 「여신」, 「신비」, 「위령(威霊)」, 「광신」을 1체 이상 합체를 행하여 합체사고를 일으킨다.

### 3. 광신 합체 법칙

만월시에 LIGHT악마와 DARK악마를 합쳐 그 종족의 한쪽이 「마신」, 「여신」, 「파괴신」, 「지모신」, 「마왕」, 「사신(邪神)」, 「사신(死神)」일 것.

### 4. 위령 합체 법칙

신월시에 LIGHT악마와 DARK악마를 합쳐 그 종족의 한쪽이 「마신」, 「여신」, 「파괴신」, 「지모신」, 「마왕」, 「사신(邪神)」, 「사신(死神)」일 것.

### 5. 진수 합체 법칙

만월시에 수족(獣族)…「신수」, 「성수」, 「마수」, 「진수」, 「요수」를 1체 이상 포함하는 합체를 행하여 합체사고를 일으킨다.

### 6. 특별 조합

**파괴신 시바(破壊神 シヴァ)**
= 신수 바론(神獣 バロン) + 귀녀 란다(鬼女 ランダ)

**여신 노른(女神 ノルン)**
= 마신 오딘(魔神 オーディン) + 마왕 로키(魔王 ロキ)

**사신 사툴누스(邪神 サトゥルヌス)**
= 귀녀 볼보(鬼女 ボルボ) + 야마 늑스(夜魔 ニュクス)

**지모신 카리(地母神 カーリー)**
= 비신 칸기텐(秘神 カンギテン) + 파괴신 칼티케야(破壊神 カルティケヤ)

**마왕 로키(魔王 ロキ)**
= 요수 펜릴(妖獣 フェンリル) + 성수 스레이프닐(聖獣 スレイプニル)

**마왕 스르토(魔王 スルト)**
= 지령 무스펠(地霊 ムスッペル) + 마왕 로키(魔王 ロキ)

**마왕 미트라스(魔王 ミトラス)**
= 대천사 스라오샤(大天使 スラオシャ) + 신수 하오마

**사신 페르세포네(死神 ペルセポネー)**
= 지모신 다이아나(地母神 ダイアナ) + 귀녀 볼보(鬼女 ボルボ)

**지모신 큐베레(地母神 キュベレー)**
= 여신 파라스아테나(女神 パラスアテナ) + 지모신 다이아나(地母神 ダイアナ)

**전사 프로스트 파이브(戦士 フロストファイブ)**
= 전사B 하와이 프로스트(ハワイフロスト) + 전사 메론 프로스트(メロンフロスト) + 전사 레몬 프로스트(レモンフロスト) + 전사 이치고 프로스트(いちごフロスト) + 전사 미루킨 프로스트(ミルきんフロスト)

**사신 모토(死神 モト)**
= 마신 바알(魔神 バアル) + 여신 아나토(女神 アナト)

**마신 바알(魔神 バアル)**
= 사신 모토(死神 モト) + 여신 아나토(女神 アナト)

## 검 합체

검 합체는 소재가 되는 "무명의 검(無名の刀)"이 필요하며 여기에 악마를 합체하는 것이다. 전작까지는 특정 악마밖에 합체를 할 수 없었지만 소울 해커스는 모든 악마와 합체를 할 수 있다. 단, 정령과 어혼과는 합체할 수 없다. 그러나 무명의 검도 특정 악마와 합체하면 명검이 되기도 한다.

용왕 야마타노오로치(龍王 ヤマタノオロチ) → 쿠사나기의 검
여신 스카아하(女神スカアハ) → 케이볼그
마신 오딘(魔神 オーディン) → 궁그닐
마신 비슈누(魔神ヴィシュヌ) → 스달사나
파괴신 세이텐다이세이(破壊神 セイテンタイセイ) → 여의봉
파괴신 시바(破壊神 シヴァ) → 피노카

# 페트샵의 의뢰 내용



### 1 록스케(ロクスケ)

| | |
|---|---|
| 목적 | 디아라마(ディアラマ)소지 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 포즘디(ポズムディ)를 계승한 속성이 NEUTRAL인 악마 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 파라라마(パララマ)소지 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 라쿠가자(ラクカジャ)를 계승한 속성이 NEUTRAL인 악마 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 데스바운드(デスバウンド)소지 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 메·디아라마(メ.ディアラマ)를 계승한 속성이 NEUTRAL인 악마 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 하마온(ハマオン)소지 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 타루카자(タルカジャ)를 계승한 파괴신 세이텐타이세이 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 로스트워드(ロストワード)소지 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 메기드라온(メギドラオン)을 계승한 요정 픽시(ピクシー) |

### 2 미스터 DNA(ミスターDNA)

| | |
|---|---|
| 목적 | 지력이 10이상인 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 여신 스카아하(スカアハ) 및 정보 「비신합체법칙」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 힘이 20이상인 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 마신 루그(ルーグ) 및 정보 「광신합체법칙」 |

PLAY STATION

| | |
|---|---|
| 목적 | 운이 25이상인 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 마왕 로키(ロキ) 및 정보 「위령합체법칙」 |

## 3 타이밍X(タイミングX)

| | |
|---|---|
| 목적 | DARK속성의 악마 |
| 조건 | 종족, 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 악령 폴터가이스트 및 정보 「진수합체법칙」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 종족이 「요수」인 악마 |
| 조건 | 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 요수 저지데빌(ジャージデビル) |

| | |
|---|---|
| 목적 | 종족이 「사신」인 악마 |
| 조건 | 악마명은 상관없음 |
| 보수 | DARK속성의 악마, 나머지는 불명 |

## 4 미세스·료코(ミセス·リョーコ)

| | |
|---|---|
| 목적 | 요정 잭프로스트(ジャックフロスト) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 인스톨 소프트 「프로스트 패널(フロストパネル)」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 천사 아크엔젤(アークエンジェル) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 인스톨 소프트 「오니·마크」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 요정 잭랜터(ジャックランタ) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 인스톨 소프트 「랜턴 패널(ランタンパネル)」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 요정 실키(シルキー) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 인스톨 소프트 「데비타스(デビタス)'99」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 마수 올트로스(オルトロス) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 인스톨 소프트 「리퍼 패널(リバーパネル)」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 여신 폴트너(フォルトオウナ) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 인스톨 소프트 「코페르니쿠스(コペルニクス)」 |

### 코페르니쿠스의 사용법

인스톨 프로그램 코페르니쿠스를 사용하면 94%의 확률로 합체사고가 발생한다. 게다가 알비트(アルバート)를 동시에 인스톨하면 99%로 오른다. 이것을 이용하면 주인공보다 높은 레벨의 악마를 만들 수 있다. 그러나 자신의 레벨+5 범위까지만 가능하다. 그래서 코페르니쿠스를 입수한 다음 시아크 2층에서 약한 악마를 잡아 합체사고를 일으키면 초반에 강한 파티를 만들 수 있다. 의뢰에 필요한 여신 폴트너를 만드는 방법은 아래와 같다.

### 여신 폴트너 제작 방법

ⓐ 요정 픽시(妖精ピクシー) + 마수 가리롯트(魔獸ギャリーロット)
= 성수 헤케트

ⓑ 성수 헤케트(聖獸ヘケト) + 천사 엔젤(天使エンジェル)
= 신수 카마프아아

ⓒ신수 카마프아아(神獸カマプアア) + 천사 엔젤 + 요조 해피(妖鳥ハッピ)
= 여신 폴트너

## 5 Dr. 스릴

| | |
|---|---|
| 목적 | 성수 헤케토(ヘケト) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 전사B 하와이 프로스트(ハワイフロスト) |

| | |
|---|---|
| 목적 | 사신 페르세포네(ペルセポネー) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 전사 메론 프로스트(メロンフロスト) |

| | |
|---|---|
| 목적 | 마신 마하마유리(マハーマユリ) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 전사 레몬 프로스트(レモンフロスト) |

| | |
|---|---|
| 목적 | 진수 오리버군(オリバークン) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 전사 이치고 프로스트(いちごフロスト) |

| | |
|---|---|
| 목적 | 대천사 메타트론(メタトロン) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 전사 미루킨 프로스트(ミルきんフロスト) |

## 6 아눈(アヌーン)

| | |
|---|---|
| 목적 | 모든 악마 |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 타천사 세에레(セエレ) 및 정보 「마정 변화 법칙」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 성격이 「우둔」인 악마 |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 흉조 모쇼보(モーショボー) 및 정보 「마정 변화 리스트1」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 성격이 「우애」인 악마 |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 유귀 츄렐(チュレル) 및 정보 「마정 변화 리스트2」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 성격이 「교활」인 악마 |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 마수 네코마타(ネコマタ) 및 정보 「마정 변화 리스트3」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 마수 카소(カソ) |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 영조 선더버드(サンダーバード) 및 정보 「마정 변화 리스트4」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 환마 쿨스니크(クルースニク) |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 신수 아누비스(アヌビス) 및 정보 「마정 변화 리스트5」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 성수 스레이프닐(スレイプニル) |
| 조건 | 충성도가 5일 것 |
| 보수 | 정보 「마정 변화 리스트6」 |

## 7 하자마(ハザマ)

| | |
|---|---|
| 목적 | 종족이 「영조」인 악마 |
| 조건 | 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 10000엔과 정보 「영웅합체법칙」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 종족이 「사신」인 악마 |
| 조건 | 악마명은 상관없음 |
| 보수 | 50000엔과 정보 「맹장합체법칙」 |

| | |
|---|---|
| 목적 | 마신 바알(バアル) |
| 조건 | 지정 악마 |
| 보수 | 100000엔과 정보 「영웅, 맹장리스트」 |

# 아이템 일람

### 인스톨 소프트

| 명칭 | 효과 | 메모리 |
|---|---|---|
| 에너미·소너(エネミ·ソナー) | 악마 출현율을 그래픽으로 표시 | 1 |
| 캡스·록(キャプス·ロック) | 저레벨의 악마 출현 억제 | 2 |
| 네오·클리어(ネオ·クリア) | 주변 맵을 항상 표시 | 2 |
| 걸리버·매직(ガリバーマジック) | 주인공의 HP를 걸으면서 회복 | 1 |
| 타임·걸(タイム·ガール) | 현재의 시각 표시 | 1 |
| 펌프·박스(パンプ·ボックス) | 다음 레벨까지의 경험치 표시 | 1 |
| 하니·비(ハニ·ビー) | 오토 맵핑으로 던전의 전층을 표시 | 1 |
| 스캐닝 제로(スキャニングゼロ) | 오토 맵핑으로 다크 존 부분을 표시 | 1 |
| 데비더스 '99(デビタス '99) | 에널라이즈로 카탈록 기능을 사용 | 1 |
| Mr. 서프라이즈(Mr. サプライズ) | 선제 공격 확률이 UP | 1 |
| 나이팅게일(ナイチンゲーラー) | 핀치시에 AUTO를 해제 | 1 |
| 히로에몽(ヒロえもん) | 전투 종료시에 아이템 취득율 UP | 1 |
| 기보·아이즈(ギボ·アイズ) | 상대 선택시에 상성을 표시 | 1 |
| 너스·콜(ナース·コール) | 전투시에 소환 상대의 HP를 회복 | 1 |
| 백태랑(百太郞) | 백어택을 방지 | 1 |
| 문·펄서(ムーン·パルサー) | 파티 패널에서 달의 영향을 표시 | 1 |
| 다크·맨(ダーク·マン) | 다크 속성의 악마와 교섭 가능 | 1 |
| 레이디·킬러즈(レディ·キラーズ) | 여성적인 악마와의 교섭 능력 UP | 1 |
| 문·어덜트(ムーン·アダルト) | 만월시에도 교섭 능력 UP | 1 |
| 제이브 토킨(ジャイブトーキン) | 이상한 표현을 문자로 표시 | 1 |
| 더블·밸류(ダブル·バリュー) | 마그네타이트의 효과가 2배로 | 1 |
| 슈타이너(シュタイナー) | 정령, 어혼, 조마의 합체 가능 | 1 |
| 다·빈치(ダ·ヴィンチ) | 합체에 대한 검색이 가능 | 1 |
| 알버트(アルバート) | 통상의 악마 합체가 안정 | 1 |
| 코페르니쿠스(コペルニクス) | 합체 사고의 확률이 대폭으로 UP | 2 |
| 프라이데이(フライデー) | 합체로 만든 동료 악마의 충성도가 MAX | 1 |
| 스티븐(スティーブン) | 합체 가능한 레벨의 제한이 없어진다 | 1 |
| 백 어퍼(バックアッパー) | 임의의 장소에서 세이브 가능 | 2 |
| 프로스트·패널(フロスト·パネル) | 파티 패널이 잭프로스트의 자루에!! | 1 |
| 랜턴·패널(ランタン·パネル) | 파니 패널이 잭랜턴의 자루에!! | 1 |
| 오니·마크(オニ·マーク) | 우방의 스테이터스 마크가 변화 | 1 |
| 리퍼·패널(リバー·パネル) | 파티 패널이 변화 | 1 |

## 무기

| 명칭 | 공격력 | 명중력 | 성별 | 추가효과 | 범위 |
|---|---|---|---|---|---|
| 스키안·도(スキアン・ドゥ) | 8 | 6 | ♀ | - | 전1 |
| 이그나이터(イグナイター) | 9 | 4 | ♂ | - | 전1 |
| 하프 파이크(ハーフ・パイク) | 9 | 3 | ♀ | - | 1 |
| 레이저 콤(レザー・コーム) | 11 | 18 | ♂ | - | 전1 |
| 토산의 목도(土山の木刀) | 8 | 6 | ♂♀ | - | 전1 |
| 사입 커서(仕種みカサ) | 14 | 54 | ♂ | - | 전1 |
| 버터플라이 나이프(バタフライナイフ) | 14 | 8 | ♂♀ | - | 전1 |
| 무명의 도(無銘の刀) | 14 | 2 | ♂♀ | - | 전1 |
| 알루미늄·다트(アルミ・ダート) | 16 | 12 | ♀ | - | 1 |
| 교수형의 파크소(絞首刑のパクソ) | 18 | 2 | ♂♀ | 주살 | 1열 |
| 영파의 소태도(靈波の小太刀) | 20 | 22 | ♂♀ | 우측부터 | 전열 |
| 어세이미 나이프(アセイミナイフ) | 20 | 22 | ♂♀ | - | 전1 |
| 빌리·클럽(ビリー・クラブ) | 20 | 3 | ♂ | 관통 | 전1 |
| 탄도 나이프(彈道ナイフ) | 22 | 4 | ♀ | - | 1 |
| 트렌치 나이프(トレンチナイフ) | 22 | 24 | ♂♀ | - | 전1 |
| 버그·나크(バグ・ナク) | 22 | 10 | ♀ | - | 전1 |
| 닌자 소드(ニンジャソード) | 28 | 58 | ♂♀ | - | 전1 |
| 일·스키너(イール・スキナー) | 28 | 24 | ♀ | 감전 | 전1 |
| 스핀 윌(スピンウィール) | 28 | 2 | ♀ | 좌측부터 | 1열 |
| 스키어보어(スキアヴォーナ) | 30 | 16 | ♂ | 우측부터 | 전열 |
| 자이로 윌(ジャイロウィール) | 30 | 34 | ♀ | 좌측부터 | 1열 |
| 필랜기(フィランギ) | 31 | 68 | ♂ | 관통 | 전1 |
| 파키즈 홀른(ファキーズホルン) | 32 | 30 | ♂ | - | 전1 |
| 토이건 나이프(トイガンナイフ) | 32 | 18 | ♀ | 운+2 | 전1 |
| 데토리의 채찍(デットリーのムチ) | 34 | 94 | ♀ | - | 전열 |
| 쿠치나와의 검(クチナワの劍) | 38 | 42 | ♂ | 좌측부터 | 전열 |
| 우절환(友切丸) | 38 | 18 | ♂ | 주살 | 1 |
| 차크람(チャクラム) | 41 | 18 | ♀ | 좌측부터 | 1열 |
| 도깨비 방망이(トケビのきね) | 44 | 8 | ♂ | - | 1 |
| 그라디우스(グラディウス) | 46 | 30 | ♂ | - | 전1 |
| 장조일문자(長條一文字) | 48 | 28 | ♂ | - | 전1 |
| 파동대륜(波動大輪) | 50 | 42 | ♀ | 좌측부터 | 1열 |
| 프란벨쥬(フランベルジュ) | 50 | 68 | ♂ | 우측부터 | 전열 |
| 요도 니힐(妖刀ニヒル) | 51 | 21 | ♀ | 주살 | 전1 |
| 청룡도(青龍刀) | 52 | 54 | ♂ | - | 전1 |
| 게이볼그(ゲイボルグ) | 56 | 45 | ♂ | 관통 | 전1 |
| 체인 소(チェーンソー) | 56 | 32 | ♂ | - | 전열 |
| 냥 2크로(ニャン2クロー) | 56 | 56 | ♀ | 운+2 | 전열 |
| 나기나타(ナギナタ) | 58 | 38 | ♀ | - | 1 |
| 란슬롯의 검(ランスロットの劍) | 58 | 40 | ♂ | 지+2 | 전1 |
| 미즈치 윕(ミズチウイップ) | 60 | 74 | ♀ | - | 1열 |
| 코테츠·블레이드(コテツ・ブレード) | 60 | 58 | ♂ | - | 전1 |
| 푸레나무의 활(とねりこの弓) | 60 | 74 | ♀ | 확산 | 1 |
| 정민의 카타르(精民のカタール) | 62 | 28 | ♂♀ | 주살 | 1열 |
| 십문자창(十文字槍) | 64 | 56 | ♀ | 확산 | 1 |
| 삼실(シャムシール) | 64 | 25 | ♂ | 관통 | 전1 |
| 여의봉(如意棒) | 64 | 59 | ♂ | - | 전열 |
| 즈스타프의 창(ズスタフの槍) | 66 | 68 | ♀ | 관통 | 전1 |
| 그레이프닐(グレイプニル) | 66 | 78 | ♀ | - | 1열 |
| 브류나크(ブリューナク) | 66 | 13 | ♂ | 관통 | 전1 |
| 산절태도(山うば切りの太刀) | 66 | 46 | ♂ | 빙결 | 전1 |
| 뇌신검(雷神劍) | 66 | 46 | ♂ | 감전 | 전1 |
| 프라즈마 소드(プラズマソード) | 68 | 102 | ♂ | - | 전열 |
| 퀸 윕(クイーンウイップ) | 68 | 42 | ♀ | - | 전열 |
| 대항약장광(大航若長光) | 68 | 51 | ♂ | - | 전1 |
| 버큠 아쿠스(バキュームアクス) | 72 | 98 | ♂ | 내-4 | 전1 |
| 크레이모어(クレイモア) | 72 | 45 | ♂ | 우측부터 | 전열 |
| 틸 핑(テイルフィング) | 79 | 33 | ♀ | 주살 | 1 |
| 수수 스푼(首狩りスプーン) | 80 | 56 | ♂ | 주살 | 1열 |
| 부동정종(不動正宗) | 80 | 98 | ♂ | - | 전열 |
| 후츠노미타마(フツノミタマ) | 82 | 58 | ♂♀ | - | 전1 |
| 안스웨라(アンスウェラー) | 88 | 95 | ♂ | - | 전열 |
| 풍파의 창(風波の槍) | 88 | 80 | ♀ | 속+2 | 전1 |
| 곰자리의 활(おおぐま星の弓) | 90 | 68 | ♀ | 확산 | 1 |
| 쿠사나기의 검(クサナギの劍) | 90 | 99 | ♂ | - | 전1 |
| 프레이·소드(フレイ・ソード) | 90 | 102 | ♂ | - | 전1 |
| 제로니모의 활(ジェロニモの弓) | 95 | 125 | ♀ | - | 전체 |
| 망가스의 창(マンガスの槍) | 95 | 78 | ♀ | 관통 | 전1 |
| 파거스의 검(ファーガスの劍) | 110 | 18 | ♂ | - | 전1 |
| 명도호입도(銘刀虎入道) | 112 | 152 | ♂ | 관통 | 전1 |
| 왕자의 검(王者の劍) | 118 | 60 | ♂ | 주살 | 전열 |
| 스탈서너(スタルサナ) | 120 | 122 | ♀ | - | 전체 |
| 레바테인(レーヴァテイン) | 120 | 134 | ♂ | - | 전1 |
| 카도케우스(カドゥケウス) | 122 | 128 | ♀ | 관통 | 전1 |
| 궁그닐(グングニル) | 124 | 118 | ♀ | 관통 | 전1 |
| 묘법촌정(妙法村正) | 128 | 158 | ♂ | 주살 | ?? |
| 비검 히노카구치(秘劍ヒノカグッチ) | 132 | 148 | ♂ | - | 전체 |
| 피나카(ピナーカー) | 190 | 154 | ♂ | 관통 | 전1 |

## 총

| 명칭 | 공격력 | 명중력 | 성별 | 추가효과 | 범위 | 장탄 수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 클럽 K·K(クラップK・K) | 14 | 4 | ♂♀ | - | 1 | 단3 |
| 루가 P95DC(ルガーP95DC) | 17 | 8 | ♂♀ | - | 1 | 단10 |
| 어나이어 레이터(アナイアレータ) | 18 | 4 | ♂♀ | - | 전열 | 단30 |
| 멋진 격발총(ステッキ型撃發銃) | 18 | 2 | ♂♀ | - | 1 | 산10 |
| 철파이프형 산탄총(鐵パイプ型散彈銃) | 20 | 2 | ♂♀ | 양열 공격 | 1 | 단5 |
| 소콤 피스톨(ソーコムピストル) | 25 | 24 | ♂♀ | - | 1 | 단10 |
| L·디스트로이(L・デストロイ) | 28 | 44 | ♂ | - | 전체 | 산10 |
| 알쿠스-96(アルクス-96) | 28 | 52 | ♂ | - | 전열 | 단30 |
| 베네리 M1S90(ベネリM1S90) | 18 | 2 | ♂♀ | 확산 | 중심 | 산10 |
| AKS 74 | 34 | 12 | ♂♀ | - | 1 | 단20 |
| SPAS 15 | 38 | 66 | ♂ | 확산 | 중심 | 산10 |
| 잉그램 M10(イングラムM10) | 38 | 32 | ♂ | - | 전열 | 단30 |
| 사이드 바이 사이드(サイドバイサイド) | 40 | 8 | ♂♀ | - | 1 | 산5 |
| 모젤 SR 93(モーゼルSR93) | 42 | 22 | ♂ | - | 1 | 단20 |
| 알즈·락(アールズ・ロック) | 43 | 29 | ♀ | - | 전열 | 단50 |
| 모스 버그(モスバーグ) | 48 | 52 | ♂ | - | 1 | 산5 |
| 파라드D(パラドD) | 52 | 102 | ♂ | 확산 | 중심 | 산10 |
| 넘브 100식(ナンブ100式) | 54 | 6 | ♂ | - | 1 | 단10 |
| 지리오나움 건(ジリオニウムガン) | 54 | 54 | ♂♀ | 관통 | 1 | ∞ |
| 스테어 AMV(ステアーAMV) | 55 | 40 | ♂ | 관통 | 1 | 단20 |
| 산탄염총 랜들(散彈炎銃ランドル) | 58 | 73 | ♂ | - | 전체 | 산10 |
| 버스터 샷(バスターショット) | 92 | 88 | ♂ | 확산 | 중심 | ∞ |
| 로열 포켓(ロイヤルポケット) | 106 | 40 | ♀ | - | 1 | 단10 |
| 메기드 파이어(メギドファイアー) | 126 | 138 | ♂♀ | - | 전체 | ∞ |

## 탄

| 명칭 | 공격력 | 명중력 | 추가 효과 | 탄 종류 |
|---|---|---|---|---|
| 노멀 탄(ノーマル彈) | 1 | 1 | - | 단발탄 |
| 배드 샷(バードショット) | 3 | 8 | - | 단발탄 |
| 쇼크 셀(ショックシェル) | 6 | 8 | 감전 | 산탄 |
| 배드 셀(バードシェル) | 6 | 6 | - | 산탄 |
| 핑크 샷(ピンクショット) | 8 | 16 | 매혹 | 단발탄 |
| 바이커 샷(バイカーシェル) | 8 | 14 | - | 산탄 |
| 마산탄(麻酸彈) | 8 | 4 | 수면 | 단발탄 |
| 럭키 셀(ラッキーシェル) | 10 | 10 | 크리티컬 | 산탄 |
| 신경탄(神經彈) | 10 | 16 | 마비 | 단발탄 |
| 샤크 킬러(シャークキラー) | 10 | 14 | - | 단발탄 |
| 콜로나 셀(コロナシェル) | 12 | 12 | - | 산탄 |
| 쾌락의 산탄(快樂の散彈) | 14 | 16 | 고양 | 산탄 |
| S·포스(S・フォース) | 16 | 25 | - | 단발탄 |
| 펌프킨 봄(パンプキンボム) | 20 | 34 | - | 산탄 |

PLAY STATION

## 투구

| 명칭 | 방어력 | 회피력 | 내성 | 약점 | 특수효과 | 성별 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 넉 아웃 모자(ノックアウト帽) | 2 | 2 | - | - | - | ♂♀ |
| 후리츠 · 헬름(フリッツ・ヘルム) | 4 | 6 | - | - | - | ♂♀ |
| 철가면(鉄仮面) | 6 | 8 | - | - | - | ♂♀ |
| 방독 마스크 6형(防毒マスク6型) | 7 | 12 | 마력 | 정신 | - | ♂ |
| NBC산소 마스크(NBC酸素マスク) | 7 | 2 | - | - | 내+1 | ♂ |
| 메탈 터번(メタルターバン) | 8 | 6 | 정신 | 마력 | - | ♂♀ |
| 그로테스크 마스크(グロテスクマスク) | 9 | 10 | 신경 | 마력 | - | ♂♀ |
| 풀 페이스헬(フルフェイスヘル) | 12 | 14 | - | - | - | ♂♀ |
| SGE 방호 마스크(SGE 防護マスク) | 14 | 14 | 신경 | 마력 | - | ♂♀ |
| 동방봉산의 모자(東方泰山の帽子) | 15 | 16 | - | - | 시리즈 장비 | ♀ |
| 발뷰터(バルビュータ) | 15 | 18 | - | - | - | ♂ |
| 롭스터 테일(ロブスターテイル) | 18 | 18 | 정신 | 마력 | - | ♂ |
| 토텐 · 캅(トーテン・コップ) | 18 | 15 | - | - | - | ♂ |
| 바렐 · 헬름(バレル・ヘルム) | 20 | 12 | - | - | 속-4 | ♂ |
| 돌핀 헬름(ドルフィンヘルム) | 22 | 18 | 정신 | 마력 | 지-2 | ♂♀ |
| 수달의 모자(かわうその帽子) | 23 | 24 | 신경 | 마력 | 지-2 | ♀ |
| 아메트(アーメット) | 25 | 20 | - | - | - | ♂♀ |
| 세이류의 투구(セイリュウの兜) | 26 | 22 | 마력 | 정신 | 지12 필요 | ♀ |
| 장문의 투구(將門の兜) | 30 | 28 | 마력 | 정신 | 마10 필요 | ♂ |
| 백칠십팔식 철이(百七拾八式鐵耳) | 37 | 38 | - | - | 운-4 | ♂♀ |

## 갑옷

| 명칭 | 방어력 | 회피력 | 내성 | 약점 | 특수효과 | 성별 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 방한복(防寒服) | 8 | 6 | 빙결 | - | - | ♂♀ |
| 케브라 베스트(ケブラーベスト) | 8 | 5 | - | - | - | ♂♀ |
| 패디드 아머(パッデドアーマー) | 10 | 8 | - | - | - | ♂♀ |
| 낙오한 무사의 갑옷(落ち武者の鎧) | 11 | 9 | - | - | - | ♂ |
| 하이레그 아머(ハイレグアーマー) | 12 | 8 | 화염 | 빙결 | - | ♀ |
| 프티 블루 중방호복(プチブル重防護服) | 16 | 10 | 마력 | 정신 | - | ♀ |
| 어머니의 갑옷(たらちねの鎧) | 17 | 12 | 타격 | 마법 | - | ♀ |
| 하이드 아머(ハイドアーマー) | 20 | 12 | 빙결 | 화염 | 힘+2 | ♂ |
| 명광개(明光鎧) | 22 | 16 | 위격 | 전격 | - | ♂♀ |
| 서방화산의 옷(西方華山の衣) | 26 | 18 | - | - | 시리즈 장비 | ♀ |
| 열광학 미채복(熱光學迷彩服) | 26 | 24 | - | - | - | ♂♀ |
| 브리건다인(ブリガンダイン) | 32 | 11 | - | - | - | ♂ |
| 보인갑(歩人甲) | 42 | 19 | 전격 | 위격 | 내15 필요 | ♂♀ |
| 빗코의 갑옷(ビャッコの鎧) | 45 | 24 | 빙결 | 화염 | 내12 필요 | ♂♀ |
| 수성의 날개옷(彗星の羽衣) | 46 | 20 | 전격 | 위격 | - | ♀ |
| 데몬즈 스킨(デモンズ・スキン) | 49 | 22 | 참격 | 타격 | 내-4 | ♀ |
| 맥시밀리언(マクシミリアン) | 50 | 18 | - | - | - | ♂♀ |
| 스카자 랜더(スカジャランダ) | 62 | 28 | 타격 | 마법 | 힘20 필요 | ♂♀ |
| 장문의 갑옷(將門の鎧) | 65 | 28 | 화염 | 빙결 | 마10 필요 | ♂ |
| 대천사의 브라(大天使のブラ) | 72 | 44 | 전격 | 위격 | 지20 필요 | ♂♀ |

## 아이템

| 명 칭 | 효 과 | 비 고 |
|---|---|---|
| 부상약(傷薬) | 아군 1인의 HP를 40% 회복 | - |
| 마석(魔石) | 아군 1인의 HP를 25% 회복 | - |
| 보옥(寶玉) | 아군 1인의 HP를 완전 회복 | - |
| 차크라드롭(チャクラドロップ) | 아군 1인의 MP 를25% 회복 | - |
| 차크라포트(チャクラポット) | 아군 1인의 MP를 완전 회복 | - |
| 소마(ソーマ) | 아군 1인의 완전 회복 | - |
| 지반옥(地返しの玉) | 아군 1인의 부활 | - |
| 반혼향(反魂香) | 아군 1인을 HPMAX로 부활 | - |
| 디스톤(ディストーン) | 아군 1인의 석화를 회복 | - |
| 디스포이즌(ディスポイズン) | 아군 1인의 독을 회복 | - |
| 디스참(ディスチャーム) | 아군 1인의 매료를 회복 | - |
| 디스파라이즈(ディスパライズ) | 아군 1인의 마비를 회복 | - |
| 메 · 파토라의돌(メ・パトラの石) | 아군 1인의 잠과 고양을 회복 | - |
| 힘의향(力の香) | 힘이 1상승 | HP 완전 회복 |
| 지혜의 향(知恵の香) | 지력이 1상승 | HP 완전 회복 |
| 마력의 향(魔力の香) | 마력이 1상승 | HP 완전 회복 |
| 내력의 향(耐力の香) | 내력이 1상승 | HP 완전 회복 |
| 민첩의 향(速の香)) | 민첩성이 1상승 | HP 완전 회복 |
| 운의 향(運の香) | 운이 1상승 | HP 완전 회복 |
| 테오메톨(テオメトル) | 인간 1인의 최대 HP가 일시적으로 상승 | 전투시에만 |
| 마반경(魔反鏡) | 만능 이외의 마법 공격을 반사 | 사용한 턴에만 유효 |
| 물반경(物反鏡) | 적의 물리 공격을 반사 | 사용한 턴에만 유효 |
| 테트라자의돌(テトラジャの石) | 파마와 주살을 무효화 | 사용한 턴에만 유효 |
| 견청옥(見晴らしいの玉) | 신월까지 주변 맵을 표시 | 신월시에는 사용 불가 |
| 퇴마수(退魔の水) | 레벨이 낮은 적의 출현을 억제 | 월령 1주간 유효 |
| 집마수(集魔の水) | 적과의 조우율을 높인다 | 월령 1주간 유효 |
| 코어실드(コアシールド) | 대미지 존에서 파티를 보호 | 월령 1주간 유효 |
| 화염병(火炎ビン) | 1인을 화염 공격 | 후열 사용 가능 |
| 나팜탄(ナパーム弾) | 1열을 화염 공격 | 후열 사용 가능 |
| 액체질소폭탄(液體チッ素ボンベ) | 1열을 빙결 공격 | 후열 사용 가능 |
| 라이엇봄(ライアットボム) | 1열에서 확산하는 전격 공격 | 후열 사용 가능 |
| 차이컴TNT(チャイカムTNT) | 1인을 공격 | 후열 사용 가능 |
| 뉴클리어봄(ニュークリアボム) | 전체를 만능으로 공격 | 후열 사용 가능 |
| 공양미(せがき米) | 1인을 파마 공격 | 후열 사용 가능 |
| 점혈침(点穴針) | 1인을 주살 공격 | 후열 사용 가능 |
| 순미사자상(純米からじし) | 악마의 성격을 맹렬로 바꾼다(단) | - |
| 순미비장마사무네(純米秘蔵まさむね) | 악마의 성격을 맹렬로 바꾼다(장) | - |
| 본양조풍년화(本醸造まんさく) | 악마의 성격을 교활로 바꾼다(단) | - |
| 본양조백육십이대(本醸造百六十二代) | 악마의 성격을 교활로 바꾼다(장) | - |
| 음조사쿠라의 꿈(吟造ゆめさくら) | 악마의 성격을 우애로 바꾼다(단) | - |
| 대음조구단사입(大吟造九段仕様入) | 악마의 성격을 우애로 바꾼다(장) | - |
| 월의 수륜산(越ノ水輪山) | 악마의 성격을 냉정으로 바꾼다(단) | - |
| 스탠그레네이드(スタングレネード) | 전투에서 탈출한다 | - |
| 디크로즈의 돌(ディクローズの石) | 마법 봉인상태를 회복한다 | - |
| 진미의 안주(珍味のおつまみ) | 동료의 충성도를 올린다(소) | - |
| 주덕신의 초콜릿(酒徳神のおちょこ) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 아메지스트(アメジスト) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 에메랄드(エメラルド) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 오니키스(オニキス) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 라피스라줄리(ラピスラズリ) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 가네트(ガーネット) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 사파이어(サファイア) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 타코이즈(ターコイズ) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 루비(ルビー) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 다이아몬드(ダイアモンド) | 동료의 충성도를 올린다(대) | - |
| 펄(パール) | 동료의 충성도를 올린다(대) | - |
| 닭의 사체(ニワトリの死體) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 마녀의 목(魔女の首) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 검게 태운 머리(黒ヤキの頭) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 만다라메론(まんだらメロン) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 어락의 부세회(樂の浮世繪) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 환영의 산수화(幻の山水畵) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 찢어진 귀(ちぎれた耳) | 동료의 충성도를 올린다(중) | - |
| 비블의 눈동자(ヴィーヴルの瞳) | 충성도를 최대로 올린다 | 소지하면 MAG의 가치가 상승 |
| 페리의 보물(ペリの財寶) | 충성도를 최대로 올린다 | - |
| 수선화(すいせんの花) | 충성도를 최대로 올린다 | 여성 악마가 반드시 동료가 된다 |
| 마계수육선물(魔界獣肉ギフト) | 충성도를 최대로 올린다 | 고가로 팔린다 |
| 새사브레(鳥サブレ) | 충성도를 최대로 올린다 | - |
| 영캔세트(靈かんセット) | 충성도를 최대로 올린다 | - |
| 비늘센베(うろこせんべい) | 충성도를 최대로 올린다 | - |
| 사신티어즈(死神ティアーズ) | 충성도를 최대로 올린다 | 소지하면 돈의 평가가 상승 |
| 요수세안크림(妖獣洗顔クリーム) | 충성도를 최대로 올린다 | 독의 대미지 무효화 |
| 과자장화(おかしの長ぐつ) | 충성도를 최대로 올린다 | 아이타입의악마는반드시동료가된다 |
| 환희의 침구(歡喜の寢具) | 충성도를 최대로 올린다 | 걸을 때마다 HP 회복 |
| 전설의 만마권(傳說の万馬券) | 충성도를 최대로 올린다 | 은행에서 환금 가능 |

## 장갑

| 명칭 | 방어력 | 회피력 | 내성 | 약점 | 특수효과 | 성별 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G 리더즈(G-ラダーズ) | 1 | 15 | 주살 | - | 힘-2 · 마-3 | ♀ |
| 대화수갑(大和手甲) | 1 | 12 | 주살 | - | - | ♂ |
| 레이저글러브(レザーグラブ) | 2 | 3 | - | - | - | ♂♀ |
| 인게이지링(エンゲージリング) | 3 | 8 | 주살 | 타격 | - | ♂♀ |
| 우주의지의링(宇宙意志のリング) | 4 | 2 | - | - | - | ♀ |
| 저밍암(ジャミングアーム) | 7 | 9 | - | - | 마-2 | ♂ |
| 역왕의소수(力王の小手) | 8 | 1 | 주살 | 파마 | 힘-3 · 마-4 | ♂♀ |
| 라톨스네이크(ラトルスネーク) | 8 | 8 | - | - | - | ♂♀ |
| 남방위산의반지(南方衛山の指輪) | 12 | 10 | - | - | 시리즈장비 | ♀ |
| 건틀렛(ガントレット) | 13 | 10 | - | - | - | ♂ |
| 카이저링(カイザーリン) | 15 | 12 | - | - | 힘+1 | ♂ |
| 가드엔젤(ガードエンジェル) | 16 | 18 | - | - | - | ♂♀ |
| 새인간의팔찌(鳥人の腕輪) | 18 | 20 | 주살 | - | 마12필요 | ♂♀ |
| 인텔가드(インテルガード) | 18 | 14 | 주살 | 파마 | - | ♀ |
| 호목석의소수(虎目石の小手) | 20 | 8 | - | - | 힘-2 | ♂♀ |
| 귀신의소수(鬼神の小手) | 22 | 16 | 주살 | 파마 | 힘-2 | ♂ |
| 라우린의팔찌(ラウリンの指輪) | 24 | 20 | 주살 | - | 힘-2 · 마-2 | ♂♀ |
| 후크로글러브(フクロウグラブ) | 24 | 22 | 주살 | 타격 | 마-2 | ♀ |
| 즈자크의소수(ズザクの小手) | 30 | 38 | - | - | 힘12필요 | ♀ |
| 장문의소수(將門の小手) | 34 | 24 | 주살 | 파마 | 마10필요 | ♂ |

## 전투화

| 명칭 | 방어력 | 회피력 | 내성 | 약점 | 특수 효과 | 성별 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 레이저 부츠(レザーブーツ) | 2 | 2 | - | - | - | ♂♀ |
| 크라임 부츠(クライムブーツ) | 4 | 1 | - | - | - | ♂♀ |
| 저버 후트(ジャバー・フット) | 5 | 15 | - | - | - | ♂♀ |
| 옐로우 챕스(イエローチャプス) | 6 | 12 | - | - | - | ♂ |
| 후트 이스케이프(フットエスケープ) | 7 | 24 | - | - | 속+2 | ♂♀ |
| 로마샌들(ローマサンダル) | 8 | 16 | - | - | - | ♀ |
| 댄싱힐(ダンシングヒール) | 10 | 15 | - | - | - | ♀ |
| 에어 · 세에레(エア・セエレ) | 10 | 20 | 화염 | 빙결 | 마12필요 | ♀ |
| 엔지니어부츠(エンジニアブーツ) | 11 | 10 | - | - | - | ♂ |
| 동물가죽무릎보호대(獸皮のすね當て) | 12 | 24 | - | - | - | ♂♀ |
| 헤시안부츠(ヘシアンブーツ) | 14 | 28 | - | - | - | ♂ |
| 북방항신의 구족(北方恒山の具足) | 15 | 28 | - | - | 시리즈장비 | ♀ |
| 퍼피샌들(パッピーサンダル) | 16 | 32 | - | - | 속+3 | ♂♀ |
| 메탈부츠(メタルブーツ) | 17 | 24 | - | - | - | ♂♀ |
| 갈색슈즈(とび色シューズ) | 20 | 40 | - | - | 속+2 | ♂♀ |
| 롤러브레이드(ローラーブレード) | 22 | 36 | - | - | 속+3 | ♂♀ |
| 겐브의발등(ゲンブの足甲) | 25 | 42 | 전격 | 위격 | 운12필요 | ♀ |
| 미라쥬부츠(ミラージュブーツ) | 26 | 40 | - | - | 속+2 | ♂♀ |
| 펀저레그(パンツァーレッグ) | 40 | 4 | - | - | 속-5 | ♂ |
| 장문의 구족(將門の具足) | 42 | 56 | 위격 | 전격 | 마10필요 | ♂ |

### 마정 변화

악마의 성격이 '교활' 또는 '우둔'으로 충성도가 '5'라면 업마전에서 「마정 변화(魔晶變化)」를 실행할 수 있다. 이때 성격이 '교활'한 악마는 어떤 특정한 아이템으로 변화하고, 성격이 '우둔'한 악마는 낮은 확률로 「전설의 만마권」으로 변화한다.

## 마정 변화 리스트

| 악마명 | 아이템 | 효과 |
|---|---|---|
| 마수 헤게트 | 차크라포트(チャクラポット) | MP를 완전히 회복 |
| 타천사세에레 | 에어 · 세에레(エア・セエレ) | 여성 전용, 화염 흡수 / 빙결에 약함, 방어:10, 회피:20 |
| 귀녀아체리 | 트이건나이프(トイガンナイフ) | 여성 전용, 1인 공격, 운+2 |
| 흉조모 · 쇼보 | 새사브레(鳥サブレ) | 충성도를 최대로 올린다, 30000엔 |
| 요정잭프로스트 | 과자장화(おかしの長ぐつ) | 충성도 최대, 아이타입 악마가 반드시 동료 |
| 악령가롯트 | 영캔세트(靈かんセット) | 충성도 최대, 20000엔 |

| 악마명 | 아이템 | 효과 |
|---|---|---|
| 유귀츄렐 | 영캔세트(靈かんセット) | 충성도 최대, 20000엔 |
| 요정잭랜턴 | 호박봄(パンプキンボム) | 산탄총 전용탄, 공격:20, 명중:34 |
| 요귀도깨비 | 도깨비 방망이(トケビの金棒) | 남성 전용, 1인공격, 공격:44, 명중:8 |
| 외도매드갓사 | 차크라포트(チャクラポット) | MP를 완전히 회복 |
| 요수저지데빌 | 마계수육선물(魔界獸肉ギフト) | 충성도를 최대로 올린다, 20000엔 |
| 마수네코마타 | 냥2크로(ニャン2クロー) | 여성 전용, 전열 공격, 공격:56, 명중:56, 속+2 |
| 요수나루킷소스 | 수선화(すいせんの花) | 충성도 최대, 여성악마가 반드시 동료 |
| 악령디브크 | 영캔세트(靈かんセット) | 충성도를 최대로 올린다, 20000엔 |
| 낙천사비프론스 | 알즈 · 락(アールズ・ロック) | 여성전용, 전열공격 / 후열 사용 가능, 공격:43, 명중:29, 단발탄을 50발까지 장전 |
| 흉조카마소소(カマソッツ) | 새사브레(鳥サブレ) | 충성도를 최대로 올린다, 30000엔 |
| 용왕비뷸(ヴィーヴル) | 비뷸의 눈동자(ヴィーヴルの瞳) | 충성도 최대, 소지하면 MAG의 가치가 상승한다 |
| 사룡퓨톤(ピュートーン) | 비늘센베(うろこせんべい) | 충성도 최대, 20000엔 |
| 요조탄가타 · 마누(タンガタ・マヌ) | 새인간의 팔찌(鳥人の腕輪) | 암살무효, 방어:18, 회피:20 |
| 요수아르라우네(アルラウネ) | 요수세안크림(妖樹洗顔クリーム) | 충성도 최대, 소지중에는 독의 대미지 무효화 |
| 요정비비안(ヴィヴィアン) | 란슬롯의 검(ランスロットの劍) | 남성 전용, 1인공격, 공격:58, 명중:40, 지+2 |
| 뱃코(ビャッコ) | 뱃코의 갑옷(ビャッコの鎧) | 여성 전용, 빙결흡수 / 화염에 약함, 방어:45, 회피:24 |
| 사신파차카마크(パチャカマク) | 소마(ソーマ) | 완전 회복 가능 |
| 영조선더버드(サンダーバード) | 뇌신검(雷神劍) | 남성 전용, 공격:66, 명중:44, 1인~공격 |
| 용왕미즈치(ミズチ) | 미즈치윕(ミズチウイップ) | 여성 전용, 1열공격 / 후열 사용 가능, 공격:66, 명중:74 |
| 신수겐브(ゲンブ) | 겐브의 발등(ゲンブの足甲) | 여성 전용, 전격 흡수 / 위격에 약함, 방어:25, 회피:42 |
| 마수올트로스(オルトロス) | 마계수육 선물(魔界獸肉ギフト) | 충성도를 최대로 올린다, 20000엔 |
| 지모신하리티(ハリティ) | 소마(ソーマ) | 완전 회복 가능 |
| 용신세이류(セイリュウ) | 세이류의 투구(セイリュウの兜) | 여성 전용, 마력무효 / 정신에 약함, 방어:26, 회피:22 |
| 요조루흐(ルフ) | 새사브레(鳥サブレ) | 충성도를 최대로 올린다, 30000엔 |
| 괴이보라색거울(むらさきカガミ) | 차크라포트(チャクラポット) | MP를 완전히 회복 |
| 요마서큐버스(サキュバス) | 핑크샷(ピンクショット) | 단발총 전용탄, 공격:8, 명중:16, 적을 매료 시킨다 |
| 요수아르킹(アールキング) | 요수세안크림(妖樹洗顔クリーム) | 충성도 최대, 소지 중에는 독의 대미지 무효화 |
| 진수이나바시로우사기(イナバシロウサギ) | 백칠십팔식철이(百七拾八式鐵耳) | 방어:37, 회피:38, 운+4 |
| 신수아누비스(アヌビス) | 카도케우스(カドゥケウス) | 여성 전용, 1인관통 공격 / 후열 공격 가능, 공격:122, 명중:128 |
| 외도쉐도우(シャドウ) | 차크라포트(チャクラポット) | MP를 완전히 회복 |
| 요마페리(ペリ) | 페리의 보물(ペリの財寶) | 충성도를 최대로 올린다, 100000엔 |
| 사신게테(ゲーデ) | 사신티어즈(死神ティアーズ) | 충성도를 최대로 올린다, 소지중에는 돈의 평가가 오른다 |
| 사룡파프닐(ファフニール) | 비늘센베(うろこせんべい) | 충성도 최대, 20000엔 |
| 영조스자크(スザク) | 즈자크의 팔뚝(スザクの小手) | 여성 전용, 방어:30, 회피:38 |
| 귀녀랜더(ランダ) | 스카자랜더(スカジャランダ) | 타격 무효 / 마법에 약함, 방어:62, 회피:28 |
| 비신칸기텐(カンギテン) | 환희의 침구(歡喜の寢具) | 충성도 최대, 소지중에는 걸으면 HP가 회복 |
| 마왕스르토(スルト) | 레바테인(レーヴァテイン) | 남성 전용, 1인공격, 공격:120, 명중:134 |
| 마인오딘(オーディーン) | 소마(ソーマ) | 완전 회복 가능 |
| 대천사스라오샤(スラオシャ) | 대천사의 브라(大天使のブラ) | 전격 흡수 / 위격에 약함, 방어:72, 회피:44 |
| 여신다이아나(ダイアナ) | 로열 포켓(ロイヤルポケット) | 여성 전용 단발총, 1인공격 / 후열 공격 가능, 공격:106, 명중:40 |

PLAY STATION

PLAY STATION

# 마법

이 게임을 진행하다 보면 마법으로 타격을 받는 물리적 대미지보다 오히려 부과효과(배드 스테이터스)가 더 무섭다는 것을 알 수 있을 것이다. 그만큼 마법이 소울 해커스에서는 중요한 역할을 차지하고 있다. 다음에 소개하는 마법을 숙지한 다음 전투에서 효과적으로 이용하면 플레이어에게 보다 유리한 상황으로 이끌 수 있을 것이다. 각 마법의 효과와 어떤 적에게 더욱 효과적인지 살펴보겠다.

**＊ 데이터 보는 방법**

**조건** : 그 마법을 언제 사용할 수 있는지 알려준다.
- 상시 : 항상 사용할 수 있다.
- 전투 : 전투중일 때만 사용할 수 있다.
- 3D : 3D 맵에서만 사용할 수 있다.

**상성** : 그 마법의 속성을 표시한다. 또 100%라는 것은 어떤 속성에서라도 효과를 발휘할 수 있다.

**상대** : 마법이 부여되는 대상을 표시한다.

## 공격 마법

| 명칭 | 조건 | 상성 | 위력 | 상대 | 소비MP | 효과 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 아기(アギ) | 전투 | 화염 | 5 | 1 | 3 | - |
| 아기라오(アギラオ) | 전투 | 화염 | 46 | 1 | 10 | - |
| 마하라기(マハラギ) | 전투 | 화염 | 15 | 전열 | 8 | - |
| 마하라기온(マハラギオン) | 전투 | 화염 | 40 | 전체 | 18 | - |
| 부후(ブフ) | 전투 | 빙결 | 5 | 1 | 3 | FREEZE 추가 |
| 부후라(ブフラ) | 전투 | 빙결 | 44 | 1 | 10 | FREEZE 추가 |
| 마하부후(マハブフ) | 전투 | 빙결 | 14 | 전열 | 8 | FREEZE 추가 |
| 마하부후라(マハブフラ) | 전투 | 빙결 | 38 | 전체 | 18 | FREEZE 추가 |
| 지오(ジオ) | 전투 | 전격 | 5 | 1 | 3 | SHOCK 추가 |
| 지온가(ジオンガ) | 전투 | 전격 | 44 | 1 | 10 | SHOCK 추가 |
| 마하지오(マハジオ) | 전투 | 전격 | 14 | 1~2 | 3 | SHOCK 추가 |
| 마하지온가(マハジオンガ) | 전투 | 전격 | 38 | 전체 | 18 | SHOCK 추가 |
| 잔(ザン) | 전투 | 위격 | 5 | 1 | 3 | - |
| 잔마(ザンマ) | 전투 | 위격 | 48 | 1 | 10 | - |
| 마하·잔(マハ・ザン) | 전투 | 위격 | 14 | 1열 | 8 | - |
| 마하·잔마(マハ・ザンマ) | 전투 | 위격 | 38 | 전체 | 18 | - |
| 메기도(メギド) | 전투 | 100% | 60 | 1 | 6 | - |
| 메기도라(メギドラ) | 전투 | 100% | 75 | 1열 | 12 | - |
| 메기도라온(メギドラオン) | 전투 | 100% | 72 | 전체 | 22 | - |
| 하마(ハマ) | 전투 | 파마 | 22 | 1 | 4 | 성스러운 힘 |
| 한마(ハンマ) | 전투 | 파마 | 18 | 1~2 | 6 | 성스러운 힘 |
| 하마온(ハマオン) | 전투 | 파마 | 20 | 전체 | 8 | 성스러운 힘 |
| 무도(ムド) | 전투 | 주살 | 22 | 1 | 4 | 적을 주살한다 |
| 무도라(ムドラ) | 전투 | 주살 | 18 | 1열 | 6 | 적을 주살한다 |
| 무도온(ムドオン) | 전투 | 주살 | 20 | 전체 | 8 | 적을 주살한다 |
| 마린카린(マリンカリン) | 전투 | 마력 | 26 | 1 | 3 | CHARM 추가 |
| 파라라마(パララマ) | 전투 | 신경 | 24 | 1 | 2 | PALYZE 추가 |
| 도르미나(ドルミナー) | 전투 | 정신 | 22 | 1 | 2 | SLEEP 추가 |
| 타룬다(タルンダ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | 공격력 DOWN |
| 라쿤다(ラクンダ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | 방어력 DOWN |
| 스쿤다(スクンダ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | 명중력 DOWN |
| 데·카자(デ・カジャ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | 카자 효과 무효 |

## 특수 마법

| 명칭 | 조건 | 상성 | 위력 | 상대 | 소비 MP | 효과 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 네크로마(ネクロマ) | 전투 | 100% | - | 사망악마 | 24 | 언데드로 소환 |
| 사바토마(サバトマ) | 전투 | 100% | - | 1 | 18 | 악마 소환 |
| 에스토마(エストマ) | 3D | 100% | - | 전체 | 4 | 레벨이 낮은 적의 출현 억제 |
| 리페라마(リベラマ) | 3D | 100% | - | 전체 | 5 | 적과의 조우율을 높인다 |
| 리흐토마(リフトマ) | 3D | 100% | - | 전체 | 5 | 대미지 존에서 파티 보호 |
| 마파(マッパー) | 3D | 100% | - | 전체 | 5 | 주변의 맵 표시 |

## 특수 공격

| 명칭 | 조건 | 상성 | 위력 | 상대 | 소비MP | 효과 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 악마의 산성(悪魔の産声) | 전투 | 100% | 30 | 1~2 | 4 | - |
| 네크로 도그마(ネクロドグマ) | 전투 | 100% | 38 | 1~2 | 6 | - |
| 파이어 브레스(ファイアブレス) | 전투 | 화염 | 20 | 1~2 | 2 | - |
| 화쇄열풍파(火砕熱風破) | 전투 | 화염 | 38 | 1~2 | 6 | - |
| 아이스 브레스(アイスブレス) | 전투 | 빙결 | 20 | 1~2 | 2 | FREEZE 추가 |
| 아이온의 비(アイオンの雨) | 전투 | 빙결 | 24 | 전체 | 6 | FREEZE 추가 |
| 방전(放電) | 전투 | 전격 | 18 | 1열 | 4 | SHOCK 추가 |
| 선더볼트(サンダーボルト) | 전투 | 전격 | 34 | 전체 | 6 | SHOCK 추가 |
| 소닉 붐(ソニックブーム) | 전투 | 위격 | 16 | 1 | 2 | - |
| 악마의 일갈(悪魔の一喝) | 전투 | 위격 | 36 | 1~2 | 4 | - |
| 파마의 전광(破魔の電光) | 전투 | 파마 | 20 | 전열 | 4 | 파마 효과 |
| 오염된 위광(汚れ無き威光) | 전투 | 파마 | 25 | 1열 | 6 | 파마 효과 |
| 소의 각참(うしの刻参り) | 전투 | 주살 | 16 | 1 | 4 | 주살 효과 |
| 페트라 아이(ペトラアイ) | 전투 | 주살 | 18 | 1 | 6 | STONE 효과 |
| 최면술(催眠術) | 전투 | 정신 | 20 | 1열 | 4 | SLEEP 효과 |
| 자장가(子守の歌) | 전투 | 정신 | 18 | 전체 | 6 | SLEEP 효과 |
| 고양가(高揚の歌) | 전투 | 정신 | 26 | 1 | 2 | HIGH 효과 |
| 배리언트댄스(バリアントダンス) | 전투 | 정신 | 24 | 전열 | 4 | HIGH 효과 |
| 파라라아이(パララアイ) | 전투 | 신경 | 25 | 1 | 2 | PALYZE 효과 |
| 파라라·웨이브(パララ・ウェブ) | 전투 | 신경 | 22 | 1열 | 3 | PALYZE 효과 |
| 악마의 이갈기(悪魔の歯ぎしり) | 전투 | 신경 | 18 | 전체 | 4 | PALYZE 효과 |
| 마이트 브레스(マイトブレス) | 전투 | 신경 | 24 | 1 | 2 | BOMB 효과 |
| 파이처·더스트(パイツァ・ダスト) | 전투 | 신경 | 24 | 전열 | 5 | BOMB 효과 |
| 파이널 누드(ファイナルヌード) | 전투 | 마력 | 24 | 전열 | 2 | CHARM 효과 |
| 베이바론의 기(ベイバロンの気) | 전투 | 마력 | 24 | 전체 | 5 | CHARM 효과 |
| 고약한 입김(臭い息) | 전투 | 마력 | 22 | 1 | 2 | POISON 효과 |
| 독가스 브레스(毒ガスブレス) | 전투 | 마력 | 18 | 전열 | 4 | POISON 효과 |
| 브라후마스트라(ブラフマーストラ) | 전투 | 100% | 48 | 전원 | 12 | - |
| 물의 벽(水の壁) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | - |
| 불의 벽(炎の壁) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | - |
| 빛의 벽(光の壁) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | - |
| 어둠의 벽(闇の壁) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | - |
| 사이코 배리어(サイコバリアー) | 전투 | 100% | - | 전체 | 2 | - |
| 마킹(マーキング) | 전투 | 위격 | 24 | 1 | 2 | MARK 효과 |
| 사일런트 아이즈(サイレントアイズ) | 전투 | 위격 | 52 | 1 | 4 | MARK 효과 |
| 영원한 잠의 권유(永眠のいざない) | 전투 | 신경 | - | 1 | 8 | - |
| 충의의 화염(忠義の火炎) | 전투 | 화염 | 24 | 전체 | 12 | - |
| 충의의 빙결(忠義の氷結) | 전투 | 빙결 | 24 | 전체 | 12 | FREEZE 효과 |
| 충의의 전격(忠義の電撃) | 전투 | 전격 | 24 | 전체 | 12 | SHOCK 효과 |
| 충의의 위격(忠義の衝撃) | 전투 | 위격 | 24 | 전체 | 12 | - |
| 저지먼트(ジャッジメント) | 전투 | 100% | - | 전체 | 16 | 속성이 로우, 카오스 악마에게 큰 대미지 |
| 천벌(天罰) | 전투 | 100% | - | 전체 | 18 | - |
| 무한의 도발(無限の挑発) | 전투 | 100% | - | 전체 | 2 | - |
| 악마의 협박(悪魔の脅し) | 전투 | 100% | - | 전체 | 2 | - |
| 올레안의 기도(オルレアンの祈り) | 전투 | 100% | - | 전체 | 8 | - |
| 로스트 월드(ロストワード) | 전투 | 100% | - | 전체 | 12 | - |
| 드렁크 스마일(ドランクスマイル) | 전투 | 마력 | 46 | 전체 | 4 | CHARM 효과 |

## 방어 마법

| 명칭 | 조건 | 상성 | 위력 | 상대 | 소비MP | 효과 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 타르카자(タルカジャ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 공격력 UP |
| 라쿠카자(ラクカジャ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 방어력 UP |
| 스쿠카자(スクカジャ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 명중력 UP |
| 마카카자(マカカジャ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 마법 위력 UP |
| 데·쿤다(デ・クンダ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 능력 회복 |
| 테트라자(テトラジャ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 파마, 주살 무효화 |
| 테트라칸(テトラカーン) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 물리 공격 반사 |
| 마카라칸(マカラカーン) | 전투 | 100% | - | 전체 | 5 | 마법 공격 반사 |

## 회복 마법

| 명칭 | 조건 | 상성 | 위력 | 상대 | 소비MP | 효과 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 디아(ディア) | 상시 | 100% | - | 1 | 2 | HP 회복(소) |
| 디아라마(ディアラマ) | 상시 | 100% | - | 1 | 4 | HP 회복(중) |
| 디아라한(ディアラハン) | 상시 | 100% | - | 1 | 10 | HP 회복(대) |
| 메·디아(メ·ディア) | 상시 | 100% | - | 전체 | 6 | HP 회복(소) |
| 메·디아라마(メ·ディアラマ) | 상시 | 100% | - | 전체 | 12 | HP 회복(중) |
| 메·디아라한(メ·ディアラハン) | 상시 | 100% | - | 전체 | 30 | HP 회복(대) |
| 마크디(マークディ) | 전투 | 100% | - | 1 | 3 | MARK 회복 |
| 참디(チャームディ) | 전투 | 100% | - | 1 | 3 | CHARM 회복 |
| 봄디(ボムディ) | 전투 | 100% | - | 1 | 3 | BOMB 회복 |
| 파라라디(パララディ) | 전투 | 100% | - | 1 | 3 | PALYZE 회복 |
| 파토라(パトラ) | 전투 | 100% | - | 1 | 2 | SLEEP, HIGH 회복 |
| 메·파토라(メ·パトラ) | 전투 | 100% | - | 전체 | 4 | SLEEP, HIGH 회복 |
| 페트라디(ペトラディ) | 상시 | 100% | - | 1 | 3 | STONE 회복 |
| 포즘디(ポズムディ) | 상시 | 100% | - | 1 | 2 | POISON 회복 |
| 리컴(リカーム) | 상시 | 100% | - | 1 | 8 | 부활 |
| 사마리컴(サマリカーム) | 상시 | 100% | - | 1 | 16 | 부활·HP 완전 회복 |
| 리컴도라(リカームドラ) | 상시 | 100% | - | 전체 | 1 | 우방의 HP를 완전 회복하고 술자는 사망 |

## 프롤로그

**5년 전 정부에 의해 제창된 '차기정보도시정책'은 지금까지 일개 지방 도시에 지나지 않았던 이 도시의 모습을 크게 변화시켰다. 네트워크라고 불리는 전자망에 둘러싸인 도시. 이것이 정보환경 모델도시·아마미(天海)시의 탄생인 것이다.**

# 스토리

아나운서: 다음 뉴스입니다. 곧 일반에게 공개되는 '패러다임 X', 네트워크상에 탄생될 가상 전뇌 도시 때문에 시내는 화제가 끊이지 않고 있습니다. 모니터 모집에 희망자가 쇄도하는 등 예상을 크게 상회하여 아르곤 소프트사도 추첨을 중단하지 못한 채 비명을 지르고 있다고 합니다. 게다가 얼마 후 패러다임 X는 일반에게 공개될 예정이지만….



패러다임 뉴스 시간

### 공중 터미널

히토미: … 저기, 여기라면 괜찮겠지? 우리들은 해커그룹 스푸키즈의 멤버니까 이정도는 해야겠지. 이 터미널이라면 지나가는 사람도 적고 해킹에는 안성맞춤이겠지? 어떻게 할까?



해킹을 시도하려는 히토미와 주인공

A. 여기에서 하자

B. 정말로 할거야?

히토미: 아하, 힘내. 당첨자 리스트 어드레스는 리더에게 조사해 달라고 했으니까 적당한 곳에 자신의 이름을 넣어. 괜찮아. 분명 잘 될 거야.

히토미: 이게 패러다임 X의 당첨자 리스트지?

시스템: … 패스워드 승인. 패러다임 X·모니터 유저의 등록 변경을 실행합니다.

> **당신의 성명은?**
>
> 게임에서 이름은 실황 야구에서 영원한 라이벌로 이름을 날리고 있는 '이카리 마모루(猪狩)'로 정했다. 앞이 성이고 뒤가 이름이니 성과 이름을 바꿔 쓰는 불효를 범하지 말 것.
>
> **코드네임은?**
>
> 주인공을 네트워크 상에서 부를 때 쓰이며 상징적인 단어를 넣으면 된다. 이 공략에서 사용하는 코드네임은 'DR. M'이다.

히토미: ?? 잘 됐을까? 모니터로 당첨되면 집으로 라이센스를 보내 주는 것 같던데…. 엇, 잠깐 기다려. 아직 화면에 뭔가 나타나고 있어….

???: … 이카리 마모루…. 강한 영혼을 지니고 있는 자…. 겨우 만났군….

히토미: 어, 누구야? 마모루를 알고 있어? 무슨 말이지?

???: 내 이름은 레드맨. 여기는 위험하다. 빨리 떠나는 것이 좋아. 네트폴리스가 움직이기 시작했어.

히토미: 레드맨이라고…. 마모루, 아는 사람이야?

A. 장난치는 거 같은데….

B. 아니, 몰라.

레드맨: 지금은 말할 때가 아니다. 하지만 기억해 두어라. 곧 다시 네 앞에….

히토미: 도대체 무엇이었을까…. 마모루의 이름까지 알고 있다니…. 기분 나쁜 통신이었어.

히토미: 아… 뭐야… 마모루꺼야.

전화의 음성: 앗, 오빠. 나야! 토모코! 뉴스야! 뉴스!

토모코: 저기… 후훗, 어쨌든 대단한 뉴스라고! 빨리 집에 와! 빨리!

히토미: 혹시 지금 토모코? 그렇지?

A. 그래.

B. 아니야.

히토미: 후후 꽤 기쁜 거 같았는데. 뭔가 있는 건가? 그래… 해킹 결과도 궁금하고 빨리 집으로 가자.

### 주인공의 집

부친: 응? 오오 마모루 왔냐. 《주인공의 아버지. 중소 기업의 샐러리맨으로 애처가. 새로운 것을 매우 좋아한다》 토모코가 찾고 있던데….

토모코: 오빠 어서 와! 《여동생 토모코(友子). 중학교 3학년생이고 성격은 밝고 활발》아, 히토미 언니도, 어서 와!

히토미: 오랜만이야, 토모코. 꽤 기쁜 것 같은데, 무슨 일이니?

토모코 아, 역시 알고 있는 거야? 그래! 뉴스야! 빱빠라밥! 우리 집이 오빠이름으로 패러다임 X의 모니터에 당~첨~!

부친: 뭐? 정말이야? 해냈구나 마모루! 정말 당첨될 줄이야, 하하하핫.

모친: 정말, 당신까지 애들처럼…. 토모코는 조금 혼내 주세요. 《주인공의 어머니. 겉으로는 엄격한 분이시지만 마음은 항상 상냥하고 너그러운 분. 컴퓨터에는 전혀 흥미가 없다》토모코, 넌 수험생이야. 컴퓨터로 놀고 있을 때가 아니지? 미안해요, 히토미양. 꼴사나운 모습을 보여서. 그러고 보니 아버지께서는 또 유적조사를 갔다고 하던데?

히토미: 예, 이번엔 피라미드로 가신 거 같아요.

모친: 히토미양도 그 나이에 혼자서 살기엔 힘들겠어요. 사양말고 나중에 밥이라도 먹으러 와요.

토모코: 저기, 오빠! 빨리 패러다임 X하자!

모친: 토모코, 숙제가 아직 있지. 끝낸 후에 하도록 해.

토모코: 예~! 그건 아직 끝내진 않았지만….

히토미: 후후, 토모코, 그렇게 서둘지 않아도 괜찮아. 나중에 오빠 방으로 와. 같이 패러다임 X 하자고.

히토미: 아저씨도 토모코도 모니터에 선발된 게 굉장히 기쁜가봐. 정말 당첨된 건 아니지만…. 일이 잘 풀려서 좋았어. 어머? 마모루, 메일이 와 있어

>메일이 1통 도착했습니다.

히토미 : 이건 리더에게서 온 메일 아냐? 스푸키즈 통신 툴 있지? 디코드 해봐.

> 아지트를 시바하마(芝浜)구의 남쪽 주차장으로 이동시켰다. 스푸키즈, 집합.
>
> …………… 스푸키

히토미: 아지트를 이동? 그런 예정이 있다고 들은 적은 없는데…. 무슨 일이 있는 걸까…. 어쨌든 시바하마구 남쪽 주차장에 가보자. 안됐지만 패러다임 X는 나중에 하자고.

## 아카네다이(あかね臺)

소녀 : 이것 좀 봐! 아빠가 사주셨어. 「네비게이션 시스템」이라는 거야! 「L1」이나 「R1」을 누르면 건물 이름을 알 수 있지. 「회색」으로 이름이 써져 있는 곳은 들어갈 수 없지만 「흰색」으로 써 있는 곳은 들어갈 수 있네. 오빠도 써 볼래?

학생 : 이상한데. 모니터에 선발되었을 텐데. 라이센스가 왜 오질 않지? 잘 알고 있는 사람에게 부탁해서 당선자로 넣어달라고 했었는데…. 누가 내 것을 슬쩍 한 거 같군. 덕분에 애인한테 차였고, 그 녀석 때문에 내 인생은 형편없어졌어. (미안하지네, 자네. 나 때문에 몰골이 말이 아니군)

사람들과 대화를 마친 후 화면에서 나와 시바하마(芝浜)로 가서 리더와의 약속 장소인 시바하마 남쪽 주차장으로 향하자.

## 시바하마 남쪽 주차장(芝浜南 駐車場)


스푸키즈의 이동 아지트

히토미: 이동한다는 곳은 이 부근일텐데…. 없네. 어떻게 된 거지? 아직 안 왔나….

리더: 여차, 먼저 와있었나. 미안해, 갑자기 불러내서. 《본명은 사쿠라이 마사히로(櫻井 雅宏). 보통 리더라고 부르고 있다. 핸들(ハンドル)네임은 스푸키. 해킹그룹 스푸키즈의 창시자이자 리더. 실력이 대단하기 때문에 멤버들에게서도 신뢰를 듬뿍 받고 있다》

히토미: 무슨 일이죠? 갑자기 이동한다니.

리더: 아니 뭐, 조금 신경 쓰이는 일이 있어서. 자, 안에서 얘기하자고.

리더: 레드맨이라…, 그런 핸들네임의 해커는 나도 모르겠는걸.

히토미: 마모루의 이름까지 알고 있었어요. 너무 신경 쓰여서….

리더: 걱정할 일은 아닌 거 같은데? 라이센스는 무사히 얻었고 좋은 거 아냐? 이 아마미시는 네트도시니까 그런 해커가 있어도 이상할 거 없지. 하지만 그런 일에 신경을 쓰다니 히토미답지 않은데…. 항상 이런가, DR. M?



리더, 스푸키

A. 항상 명랑함(네미사가 화염계 마법을 사용한다)

B. 의외로 섹시(네미사가 전격 마법을 사용한다)

C. 매우 냉정(네미사가 빙계 마법을 사용한다)

대답에 따라서 나중에 네미사가 사용하는 마법이 변화한다. 네미사는 나중에 히토미의 몸에 들어가게 되는 새로운 영혼의 이름으로 그녀는 히토미와 성격이 매우 다르다. 전투시 히토미는 네미사의 상태로 싸우게 된다.

히토미: 그래… 너무 신경을 쓴 건지도 모르지. 앗! 그러고 보니 아까 말했던 마음에 걸리는 일이란 게 뭐죠?

리더: 음… 그래. 먼저 두 사람에게 보여줄게. 실은 재미있는 걸 입수했지.

히토미: 이건… 총…, 인가요?

리더: 그렇게 생각하지? 하지만 이 부분을 당기면….

히토미: 엇? 이건 혹시… PC인가요?

리더: 건타입 PC…, 우선 이렇게 부르기로 하자고. 그 정도밖에 모르겠어.

히토미: 하지만 이것과 아지트의 이동…. 무슨 관계가?

리더: 그걸 손에 넣은 뒤부터 몇 번인가 이상한 녀석들에게 쫓겼었지. 다르게 생각할 수 있는 이유도 아무 것도 없어. 뭐, 이동한 뒤에 휴식을 너무 해서 그런 것일지도 모르지만.

히토미: 이게 그럴만한 특별한 물건인가요…?

리더: 아직 모르겠지만 내 나름대로 조사해 보려고 생각하고 있어. 두 사람이 빨리 와 줘서 도움이 됐어. 미안한데 뒤를 부탁해. 나는 잠깐 그걸 산 정크가게에 갔다 올게. 그 건타입 PC가 무엇인지 알게 되면 이상한 녀석들의 정체도 알 수 있겠지. 그럼.

히토미: 엣? 기다려요, 리더…. 정말 집 봐달라고 불러낸 거야? 하지만 다른 멤버들도 금방은 안 오겠지…. 마모루, 어떻게 할까?

A. 행동의 기록(세이브)

B. 건타입 PC

C. 밖으로 나간다.

히토미: … 움직이지 않네. … 망가졌나? 하지만 달리 할 일도 없고…. 아, 그래 패러다임 X 보자. 겨우 라이센스를 얻었는데 아직 보지도 않았잖아. 런치들도 보고 있을 때 올 거야. 응? 그렇게 하자.

A. 행동 기록

B. 패러다임X

C. 밖으로 나간다.

히토미: 아핫, 왠지 두근두근거리는데.

## 패러다임X



캡틴 · 코만X를 연상시키는 캡틴 · 패러다임

안내원(係員): 패러다임 X에 어서 오세요. 이쪽은 억세스 창구입니다. 유저 카운터입니다. 처음 억세스 하신 분께서는 우선 아마미시의 네트워크에 관해서 설명 드리겠습니다. 끝까지 천천히 봐 주십시오.

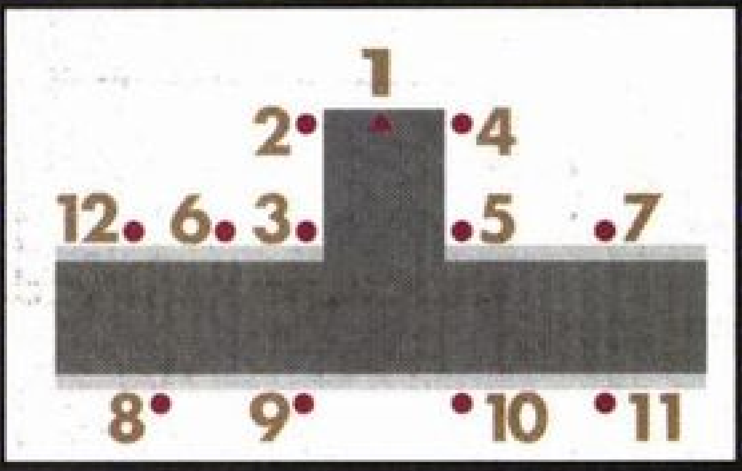
???: 하하하하하하! 약자를 돕고 강자를 누른다. 네트의 일이라면 나에게 물어봐! 나야말로 이 도시를 지키는 정의의 사자 캡틴~ 패러다임!!

CP패러다임: 그럼 곧 패러다임 X와 친애하는 제군을 연결하는 네트워크에 관해서 설명하지. 처음엔 패러다임 X란 아르곤 소프트사의 거대 컴퓨터… 「서버」에 만들어졌던 가공의 도시다. 이 서버는 제군의 PC와 「네트」로 연결되어 있지. 이것은 아마미시의 독자적인 고속회선이다. 이 네트에 따라서 제군들은 자유롭게 집의 PC를 통해서 패러다임 X에 출입할 수 있고 그 안에서 친구와 만날 수 있다. 이것이 컴퓨터 네트워크다! 그럼 그 네트워크 상에 태어난 꿈의 버철시티, 패러다임 X에 대해서도 간단히 소개하지. 패러다임 X에는 영화관, 은행, 그리고 부띠끄, 페트샵까지 무엇이던지 갖추어 놓고 있다. 제군은 집의 PC을 통해서 이들 사이버 샵을 언제라도 이용할 수 있다. 이것이야말로 네트워크가 만들어낸 미래형 라이프 스타일이라고도 말할 수 있겠지. 자아, 나머지는 제군들의 눈으로 그 모습을 직접 체험해 보길! 그러면 패러다임 X에서 HAVE A GOOD TIME. 하하하하하핫!

안내원: 어떠셨습니까? 그럼 이어서 패러다임 X를 실제로 해 보겠습니다. 혹시 그 모습에 당신은 놀랄지도 모르겠습니다. 패러다임 X를 종료하고 싶을 때는 여기로 와 주십시오. 그럼, 다녀오십시오.

히토미: …와아~! 이런 곳이구나, 「패러다임 X」! 정말 멋져! 그렇지? 마모루, 어디부터 들어가 볼까?

## 1 패러다임 X




### ① 에어비젼

다른 곳과는 분위기가 틀린 곳으로 가운데 통로를 빠져나가면 들어갈 수 있다. 하늘에 떠 있는 비행선으로 현재는 패러다임 X의 완성 기념 파티를 상영하고 있다. 아마미 모델 도시 계획의 최고 책임자인 니시(西)차관과 아르곤 소프트의 사장인 카도쿠라(門倉)가 기념 메시지를 보내고 있다.








### ② 페트샵

여기는 메치라고 하는 전자 페트를 판매하고 있지만 현재 물건이 남아있지 않다. 구입하기 위해선 시간이 필요하다. 나중에 악마 수집 의뢰를 받는 곳. 의뢰 내용은 마지막에 실었다.



### ③ 석양 포럼

어렸을 때 매일 본 적이 있는 석양. 이것을 보면서 이야기를 나누는 곳이 바로 석양 포럼이다. 현실 사회에서 쌓인 스트레스를 석양을 보면서 잊어버리는 곳.



### ④ 점집

요상한 분위기를 풍기는 점집. 들어가자마자 오늘의 운세를 말해 준다. 과연 주인공의 운세는 어떨까? 게임을 진행하다가 막히면 여기로 오자. 어떻게 해야 할지 조언을 해 줄 것이다.



### ⑤ 목욕탕 포럼

종종 사나이들의 세계에서 사교장으로 이용되는 목욕탕. 그래서 이곳 목욕탕 포럼은 남자들이 자주 이용한다. 벽에 그려져 있는 후지산이 인상적이다.



### ⑥ 영화관

여러 3D 어뮤즈먼트 시설을 즐길 수 있는 곳으로 아직 공개되지 않은 시설도 있다. A코스는 VR 투어즈, VR 미술관, VR 호러 하우스이며, B코스는 VR 파크, 던전Q, 상성 러브 클럽이 있다.



### ⑦ 부띠끄

이곳 부띠끄는 최신 패션만을 취급한다. 특이한 것은 패러다임X답게 VR에 의한 가상 의류 서비스를 지원하고 있다.



### ⑧ 사회 포럼

자신이 말하고 싶은 것을 말하는 포럼. 네트워크에 소개하여 등록된 캡틴 패러다임도 여기에 나타나서 3D로 이동하는 방법을 알려준다.



### ⑨ 은행

가상 도시답게 현금이 아닌 전자화폐를 취급하고 있다. 우리 주인공은 방금 막 들어왔기 때문에 땡전 한 푼 없다. 다음에 다시 오자.



### ⑩ 해변 포럼

바쁜 생활에서 탈출하여 매일 놀러 온 기분을 느끼고 싶을 때 오는 곳이 바로 해변 포럼이다. 하지만 피부로 느낄 수 없는 게 흠이다.



### ⑪ 카운터

패러다임X의 출입구로 처음 들어오면 사용방법을 자세하게 알려준다.



### ⑫ 카지노

새턴에는 없던 곳으로 돈 놓고 돈 먹는 곳. 이야기가 진행되면 슬롯 머신, 포커 등 5종류의 게임을 즐길 수 있다.

## 에어비전(エアビジョン)

히토미 : 앗, 저기. 이쪽에도 길이 있어. 조금 분위기가 다른데. 가볼까? 저것 봐! 하늘에 뭔가 떠 있어. 좀 더 안으로 들어가면 잘 보이겠지?

아나운서: 여러분, 안녕하십니까. 패러다임 X 뉴스입니다. … 며칠 전 패러다임 X 완성기념 파티가 공개 전에 열렸습니다. 파티에는 아마미 모델도시 계획 최고 책임자인 니시차관도 얼굴을 보였고 이후의 계획에 관해서 다음과 같이 말했습니다.

니시: 시민 여러분에게 PC 무상 배포가 끝나고 아르곤 소프트에 의뢰한 네트정비도 거의 종료했습니다. 이렇게 패러다임 X의 완성을 모두 함께 축하할 수 있는 것이 저로서는 최고의 기쁨입니다. 계획 개시로부터 5년…. 지금 아마미시는 세계에 자랑스런 모델도시로 성장을 추구하고 있습니다. 그것은 동시에 여기에 살고 있는 모두가 세계에서 가장 앞선 인간이라는 것을 의미합니다. 등록한 시민 ID는 그 증명이라고 생각하고 싶습니다. 우리들은 아르곤소프트와의 협력으로 여러분에게 보다 편리하고 밝은 생활을 제공할 것을 약속드립니다.

아나운서: 한편 패러다임 X의 개발원 아르곤 소프트 사장인 카도쿠라씨는 이 완성에 대해 다음과 같이 설명했습니다.

카도쿠라: 정식으로 공개 전이므로 자세한 건 말씀드릴 수 없지만…. 후후후, 미안한 결과가 되었군요. 모니터로 선발 된 사람 중에는 지금 이 방송을 패러다임 X로 보고 있는 사람이 있을 겁니다.

아나운서: 두 사람은 이후에도 재개발사업에 전력을 다하겠다는 약속을 했습니다. 이후 아마미시가 어떻게 전개될 지 기대가 높아지고 있습니다.

## 영화관

히토미 : 앗, 저기! 봐, 영화관이 있어! 응? 들어가 보자.

안내원 : VR로 히호! 3D 어뮤즈먼트 어트랙션, 버철 클럽에 어서 오세요! 여기 처음 왔군요. 그럼 이 버철 클럽에 대해서 설명 드리죠! 여기는 3D 공간의 어트랙션을 VR, 즉 버철 리얼리티로 즐기는 장소입니다. 여러 종류가 있는 어트랙션 중에서 좋아하는 코스를 선택하여 즐기는 시스템입니다 호~! 그럼 어떤 어트랙션이 있냐하면… 첫째로 「VR 미술관」. 여기에 있는 그림은 볼 수도 있지만 직접 안으로 들어갈 수도 있어요! 다음은 공포의 「VR 호러 하우스」! 당신은 쫓아오는 악마의 속에서 도망쳐 탈출할 수 있을 것인지!? 히! 그 외에도 모두를 VR의 세계 여행으로 안내하는 「VR 투어스」와 정원 미궁 「VR 파크」, 직접 부딪쳐서 문제를 푸는 「던전 Q」, 사랑의 십전도 「상성 러브 클럽」이 있습니다. 그럼 편안히 즐기세요!

## 카운터



왜 혼을?



이야기의 핵심 인물, 레드맨

???: …갖…고…싶…어…. …혼…을…. 너의…혼…을…. 나에게… 받…쳐라….

???: …이카리, 이카리여.

코요테: 정신이 들었는가…. 역시 지금의 인간에게는 그 빛으로부터 도망갈 수 있는 힘이 없는 것 같군. 내가 이곳에 없었더라면 너도 그 빛에 혼을 빼앗겨 버렸을 것이다. 하지만 그건 너에게만 말하는 것은 아니다. 인간은 자신의 혼조차 잊어 버렸어. …내가 이상한가? 너와 만난 것은 처음은 아닐텐데, 이카리. 내 이름은 레드맨. 지난번엔 실례했어. 이 도시에 다가오는 재앙을 알리기 위해 너에게 말을 걸었던 것이지만 서둘러야 할거야. 인간의 혼을 탐내는 내석이 있어. 조금 전 그 빛은 그 자의 손가락…. 이대로는 어차피 도시에서 사는 모든 혼이 내석에 먹혀 버릴 테지. 나에게는 그 날이 오는 것을 알아도 그걸 저지할 힘이 없다. 너의 도움이 필요해. 하지만 이런 나의 일도, 혼을 빼앗는 빨간빛도 지금 너에게는 이해할 수 없는 이야기겠지. 그래서 나는 너를 비전 퀘스트에 초청한다. 추억의 여로는 여기에서 시작된다. 비전 퀘스트는 혼의 전달. 과거, 일생을 끝낸 혼에 너의 혼이 접근하는 것이다. 네가 알아야할 진실은 그 안에서 알 수 있을 것이다. 이제부터 너에게 의지를 전하는 것은 "우라베"라는 남자의 혼. 너는 이제부터 우라베 자신이 되어 그의 과거를 살아가는 것이다. 그러나 비전 퀘스트는 위험한 여행. 그 안에서의 죽음은 너 자신, 이카리 마모루의 죽음이다. 자, 조심해서 가라. 지금 너의 눈앞에 열린 혼의 기억으로.

## 비전 퀘스트



다른 혼의 경험, 비전 퀘스트

우라베: …아, 자넨가… 아르곤 NS빌딩이지? 지금 가고 있어. 상관없어…. 팬텀 소사이어티는 나에게도 적이다…. 너의 부탁을 들어주는 것은 지금이 그 기회이니까. 그러나 별난 의뢰다. 그 빌딩의 단말기에 들어가 있는 데이터를 이 COMP에 옮기기만 하면 되는 건가? …그녀?… 뭐 괜찮아. 그 데이터에 흥미는 없다. 하지만 단말기가 있는 장소는 알고 있는가? …전산기실…. 전산기실의 단말기에 목적의 데이터가 있겠군? 알았다…. 가보지.

## 아르곤 소프트사

### L3층

우라베: 흠… 이정도로 쉽게 침입할 수 있다니…. 경비가 너무 허술한데. …그럼 목표의 데이터는 5층의 전산기실이지! 에네미 소나가 반응하고 있군…. 베스, 풋츠. 거기에 랴난시…. 너희들의 힘을 빌려야 하는군…. 그렇다고 해도 내석들… 무슨 생각을 하고 있는 거지…. 이런 빌딩에 악마를 풀어놓다니? 제길… 이상한 예감이 드는군…. …서두르자.

### 2층

우라베: … 이 방어 시스템을 해제할 수 없어. 비상계단을 찾아보자. (어느 방에 들어가면 누군가가 있다는 메시지와 함께 레드맨이 등장한다. 세이브 및 체력을 회복할 수 있다)

레드맨 : 무엇을 원하지?

| |
|---|
| A. 회복한다. |
| B. 행동의 기록(세이브) |
| C. EXIT |

## 전산기실

우라베: 여기가 전산기실인가…. 저 단말기에서 데이터를 뽑아내면 되겠지….

시스템 : …CHECK …CHECK …

「NEMISSSA_PROGRAM」

우라베: 네밋사…. 이것이… 그런데 무슨 프로그램이지 이건? 용량이 너무 커…. 이대로는 COMP로 옮길 수 없어…. 할 수 없지…. 동료 악마 소환 프로그램을 제거해서 메모리의 전 용량을 사용하면….

COMP: SUMMON PROGRAM IS DELETED.

시스템: 데이터를 전송합니다. ……

NEMISSA_PROGRAM: …후후…후후후후….

우라베: !? 뭐지? 이 프로그램은…. 의지를 갖고 있는 건가?

???: 정말 그쪽에서 태연스럽게 나타날 줄이야…. 배신자가 여기서 뭘 하고 있지?

우라베: !? 누구냐!!

???: 조직의 손에서 벗어나 지금까지 몸을 숨기고 있던 당신이지만… 최후는 싱겁게 끝나는군.

우라베: 제길, 피네건인가!

피네건: 예전에는 그 이름을 날렸던 너도 지금은 그 모양인가? 왜 조직을 배신했는지 모르지만 훗! 터무니없이 웃긴 얘기군.

우라베: 흥 그런 당신은 변함없이 서머너의 힘을 악의 길로만 사용하는 것 같군.

피네건: 후후후후, 사람을 욕할 수 있는 입장이 아닐텐데. 가족이 죽으니 공포를 느끼는 건가?

우라베: 이, 이녀석!

피네건: 싸울 생각인가? 내 힘을 모르는 것도 아닐텐데….

우라베: …나, 나는… 나는 아직 죽을 수 없어! 반드시 이 데이터를 레드맨에게….

우라베: 제길…, 정말 피네건이 나타날 줄이야. 최악이다…. 지금은 어떻게든 탈출을…!!

이상한 남자: 어이 우라베, 오랜만이군. 나의 악마와 잠깐 놀아볼까?

우라베: 뭐…!! 이녀석!? 피네건의 하수인주제에…. 그 큰 주둥이를 놀리려고…. 그러나, 지금 나로서는 이녀석조차…. 제길! 도망갈 수밖에… 없는가!

서머너: 왜 그래, 우라베? 헤헤헤…. 우물쭈물 하다간 피네건에게 잡혀버릴걸? 아니면 여기서 내가 끝내 줄까? 후하하하하핫!!

우라베: 제길…. 아까 동료 악마를 지운 것이 이런 결과가 되다니! 이쪽은 안 되는가…. 어딘가 도망갈 수 있는 곳은…?

우라베: 쿳! 여기까진가! … 하지만 개죽음은 당하지 않겠다. 녀석은 아직 데이터의 일까지는 눈치채지 못했을 거야….

>COMP에 락을 걸겠습니다. 패스워드를 4문자로 지정해 주십시오. (패스워드는 반드시 외어야 한다.)

피네건: 발악은 끝났는가? 우라베….

우라베: 헛, 왔는가!

피네건: …이게 마지막 질문이다. 너는 그 방에서 무엇을 하고 있었지?

우라베: 흥, 너희들에게 대답할 의무는 없어.

피네건: 후, 후후후. 너같은 벌레가 몸부림을 친다고 조직에 무슨 영향이 있을거라 생각하나? 완전히 너에겐 실망했다. 곧바로 저 세상의 가족과 재회시켜주마. 잘 가라 우라베!

우라베: …내 생명도… 여기까지인가…. 허무하다…. 가족의 죽음으로 나를 잃고 있었던 것인가…. 사는 일 따윈 아무래도 좋다고까지 생각했던 내가… 지금은… 살고 싶다… 고….



우라베의 최후


암호는 외우기 쉽게…

레드맨: 너에게 묻겠다. 너는 어떤 사람인가. 너는 우라베이며 가족의 죽음에 자신이 실수한 것을 뉘우치며 아직 이 세계에 미련이 남은 혼인가? 아니면 이카리 마모루라는 이름에 새로운 의지를 가슴에 품고 다시 이 세상에 눈을 뜨려는 혼인가? 이카리였던 것은 중요한 일이 아니다. 사람의 일생이란, 그것 자체가 계속 이어지는 사념을 이끄는 삶에 지나지 않아. 사념은 그렇게 해서 시간을 뛰어넘는 여행을 한다. 자, 이카리여 눈을 떠라. 그리고 자신의 눈앞에서 봉해졌던 영혼을 불러 깨워라. 나는 레드맨. 혼과 말하고 혼을 이끄는 자. 분열되었던 전사들의 혼이 너를 계속해서 비전 퀘스트로 인도할거다. 그때까지 안녕.

???: 마모루… 마모루…? 마모루, 마모루!

히토미 : 아…, 정신차렸어? 잘됐다…. 괜찮아? 갑자기 죽은 듯이 움직이지 않았었어. 도대체 왜 그런 거야? 몇 번이나 불렀는데 전혀 정신을 차리지 못하던걸. 걱정했었어. 괜찮아? 내가 하는 얘기 알겠어?

**A. 괜찮아.**

**B. 여기 어디지?**

히토미 : 정말? 그럼 상관없지만….

무엇을 하겠습니까?

**A. 건타입 PC를 본다.**

그리고 우라베가 입력했던 패스워드를 입력한다.

**B. 밖으로 나간다.**

히토미?: 하아~ …캬하하핫! 겨우 나왔다! 겨우 바깥 세계로. 동경하던 곳으로! 당신이 꺼내 주었군. 음~ 마모루? 고마워. 정말로 감사하고 있어. 긴 시간동안 좁은 곳에 갇혀 있어서 숨이 막힐 것 같았어. 여기도 좁지만 말이야. 아, 나? 내 이름은 네밋사(ネミッサ). 여악마 네밋사. 잘 부탁

**A.. 네밋사?**

**B. 히토미가 아니야?**


네밋사 등장!

해.

네밋사: 히토미? 아아 이 신체? 틀려. 오늘부터는 네밋사. 네밋사는 신체가 없으면 자유롭게 움직일 수 없어. 마침 붙을 몸이 있어서 잘됐어. 하지만 누가 네밋사를 저런 곳에 넣어 봉했을까? 배짱 좋은데. 즉시 찾으러 가야지. 꼭 찾아내서 푹푹 구

**1. 잠깐 기다려 줘.**

**2. 히토미의 몸에서 나와라.**



1人 2魂?

멍내야지. 자 그럼, 바이 바이.

네밋사: 응? 뭐야. 또 무슨 용무가….

히토미: 마모루, 도와줘. 몸이 움직이지 않아. 네밋사? 나의 몸을 돌려줘….

네밋사: 자, 잠깐 뭐야 두 사람이!?

히토미: 그… 그래, 한번 더 건타입 PC를 사용해 봐. 다시 집어넣을 수 있을지도 몰라.

네밋사: 엣? 노, 농담이지! 잠깐, 하지마!

COMP : 「COMP_UNITE」 IS UNLOCKED. YOU CAN UNITE YOUR DEVILS ON COMP.

히토미: 어? 그거 어떤 메시지야? 움직이지 않아?

네밋사: 뭐, 뭐야! 심하잖아! 다시 넣을 생각이야!? 아무리 은인이라고 하지만 네밋사를 방해할 생각이라면 그냥 둘 수 없어!

식스(シックス): 어이 이봐, 왜 싸우고 있어? 《사코 신고(追 眞悟). 핸들네임은 식스. 스푸키즈의 일원으로 호기심이 왕성하며 경박한 면도 있다. 순수하지만 반면 엉뚱한 면도 있다. 대단한 건 매니아.》

런치: 히토미가 큰소리 내며 화를 내다니 뜻밖인데. 《기타가와 준노스케(北川潤之介). 핸들네임은 런치. 식스와 함께 스푸키즈 멤버 한사람으로 성실하지만 급한 성격. 장인 기질이 있어 기계에 능숙하며 하드를 잘 개조한다.》 늦어서 미안…. 뭐, 뭐야 히토미? 머리… 염색했어?

네밋사: 시끄러워! 관계없잖아!

식스: 아, 아니, 어울려…. 그러니깐 그렇게 화내지 말라고. 그런데 리더와 유이치는?

런치: 뭐, 항상 그렇잖아…. 돌아오겠지. 뭐, 이쪽도 맘대로 해버리자. 응? 이봐 DR. M, PC 쓰고 있어? 잠깐 꺼봐.

런치: 실은 최신 칩을 구해서 말야. 이 PC에 사용해보려고. 음… 분명히… 좋아. 사이즈는 같고…. 다음은… 이것을… 좋아…. 나왔다…. 이것으로… 이 녀석을 꽂으면… 처리 속도가 더욱 향상되지.

식스: 뭐, 아무래도 좋지만 시내에서 사용할 PC라면 지정된 것이 있잖아? 멋대로 바꿔도 괜찮아?

런치: 이 크리프트 말이야? 해커가 지정품에 신경 써서 뭐해….

식스: 멋대로 해서 리더에게 찍혀도 몰라.

런치: 들키지 않으면 문제없지. 같은 걸 사용한다는 건 볼품없어.

식스: 하긴 그렇군. 그럼 난 총 손질이라도 해둘까.

네밋사: 어쨌든 이젠 난 갈 꺼야. 너희들을 상대할 시간이 없어.

식스: 응? 누구야? 리더인가? 왜 멍하니 있어. 알았어 내가 받지. 여보세요?

전화의 음성: 응? 식스!? 나다, 스푸키다!

식스: 스푸키다라니. 당신, 사람을 불러놓고 어디 간 거야?

리더: 아르곤 NS빌딩이야. 실은 재미없는 일이 생겼다. 여기는 괴물이… 우왓….

식스: 어이, 리더? 끊어졌어…. 뭐지? 무슨 일이지?

네밋사: 리더란? 너희들의 동료겠지? 괴물이 어떻게 되었다고 들렸는데….

식스: 아르곤 NS빌딩이라면 그 아르곤 소프트의 지사 빌딩이겠지? 리더, 그런 곳에서 뭘 하고 있는 거지?

런치: 몰라. 모르지만…, 지금 전화는 평범한 일은 아냐.

식스: 대체 「괴물」이란 게 뭐지? 경찰이던가 가드맨인가를 말하는 것이라면 알겠지만 말야.

런치: 그걸 제일 모르겠군…. 이대로 가만히 있을 수는 없잖아. 도우러 갈 수밖에.

식스: 돕다니, 아르곤 NS빌딩 말야? 괜찮을까?

네밋사: 캬하하하하핫, 왠지 재밌을 것 같아. 가자가자!

히토미: 잠깐, 너 어디로 갈 생각이지!?

네밋사: 시끄러워! 간다면 가는 거야! 네밋사, 오랜만에 밖에 나와 몸이 근질근질했어.

히토미: 그렇다면 내 몸에서 나와. 가고 싶은 곳에서 멋대로 하면 좋잖아!

네밋사: 이건 이미 내 몸! 너야말로 좀 조용히 하고 있으면 좋잖아!

식스: 뭐, 침착해. 히토미가 갈 생각이 충분한 것은 잘 알겠으니까. 어쨌든 빈손이라면 불안하겠지? 모두에게 내 콜렉션을 빌려주지.

식스에게서 무기와 방어구를 받는다.

식스: 정말 사용하게 될 줄이야…. 하하, 나의 컬렉션도 의외로 도움이 되는군.

런치: 좋아, 결정됐다. 아르곤 NS빌딩은 니카미몽(二上門) 북쪽에 있다. 가자.



의문의 칩, 크리프트

## 아르곤 NS(アルゴンNS)

식스: 여전히 크군. 리더는 정말 이런 곳에 있는 거야?

런치: 함께 찾으면 시간이 너무 걸려. 우리들이 잡혀도 안되고. 도대체 어떻게 된 건지….

네밋사: 뭘 그렇게 중얼중얼대? 귀찮군. 좋아. 내가 먼저 가보지.

히토미: 잠깐. 네 멋대로 굴지 말라고!

네밋사: 이것저것 생각하는 건 싫어! 왜 너에게 지도를 받아야 하지?

히토미: 내 몸이니까! 마모루, 도와줘!

식스: 잠깐, 오늘 히토미가 좀 이상한데? 왜 그래?

네밋사: 시끄러워! 관계없잖아!

런치: 침착해. 확실히 따로 흩어져 찾는 게 효율적일 거 같은데. 2패로 나누자고. 나와 식스, 그리고 DR. M과 히토미.

식스: 모험은 하지마. 뭐, 내 콜렉션이 있으니 문제없지만. 캬하하하하!

런치: 네가 가장 걱정이야. 어쨌든 무리하지 말라고.

## 1층

할머니: 거, 경찰을 불러! 이 지하 자료실에 젊은 남자가 와서… 이상한 남자와 싸우고 있어…. 그 사람, 주, 죽을 거야!

젊은 남자? 혹시 리더가 아닐까? 지하 자료실? 어떻게 가야 하지? 1층에는 그림과 엘리베이터밖에 없었다. 우선 엘리베이터를 타고 2층으로 올라갔다.

## 2층

런치: …여, DR. M, 히토미. 괜찮아?

네밋사: 응, 괜찮아! 응? 마모루. 런치야말로 뭐하고 있어? 이런 곳에서?

런치: 위로 올라가려고 생각하고 있었는데…. 이 엘리베이터 보안 장치가 걸려있어…. 지금 어떤 타입인지 조사중이야. …흠 … 이런 타입이라면 간단하지. 잘 봐….

음성: 보안 시스템이 해제되었습니다.

네밋사: 대단해, 런치. 정말! 대단하잖아!

런치: …DR. M, 히토미도 무서워하고 있군. 괜히 밝게 보이려고 하고 있어. 이 상태에서는당연하겠지…. 조심해. 그럼 난 간다.

리더가 걱정되니 2층에는 5층으로 바로 가는 엘리베이터를 타고 올라가자.

### 3층

런치: 아, DR. M. 잠깐, 이것 좀 봐.

네밋사: 비상구인가…. 보안 장치가 바깥으로 걸려있는 것 같은데.

런치: 맞아. 누군가 보안장치 록을 해제하고 이 문을 연 거야. …이것은 리더가 한 게 아닐까 생각하고 있어. 그런가? 어쨌든 나는 이 안에 들어가 볼 거야. 너희도 조심해.

갑자기 몬스터들이 나타나기 시작한다. 처음에 픽시와 놋카가 나타나며 대화로 이들을 동료로 만들 수 있다. 또 가리트롯트라는 녀석도 우리에게 호감을 갖고 있는 듯. 마그네타이트를 주면 동료가 되어 준다. 계단을 통해서 4층으로 내려가자.

### 4층

사원: 하, 하하하… 다, 당신, 농담이겠지? 아, 아니면 내가 잘못 본 건가? 해킹 사건이 일어난 것뿐이라고 하는데, 그 다음에 괴물이 나오고…. 이런 게 있을 수 없잖아? 기다려…, 그래, 해킹 사건 때에는 사상자가 나왔었는데…. 안돼! 여기에 있으면 위험해! 도, 도와줘~! 나에겐 가족이 있어! 아직 죽어선 안돼!

전화 목소리: DR. M인가? 나야, 런치. 아래로 내려가는 계단을 찾았어.

런치: 이것이 지하까지 연결된 거 같은데…. 그쪽을 조사해 보자.

### 3층

전화 목소리 : 아, DR. M. 나야, 나. 식스. 아니 별다른 일은 아니지만….

식스: 둘이 무사한지 걸어본 거 뿐이야. 혼자 있어 무서워서 전화한게 아니라고.

네밋사: …이 녀석, 정말 무서운가 보지.

식스: …그래, 지하가 좀 이상한 거 같은데, 가 봤어? …우와아아~ !!

히토미: 식스? 왜 그래?

식스: 뭐, 뭐야, 잘못 본 건가…. 괴물이잖아…. 하아… 이젠 안되겠어… 그래, 그래, 그럴 거야! 나중에 보자고!

방향 감각이 떨어지는 게이머라면 어디가 어딘지 구분하기 힘들 것이다. 그래서 자주 애용해야 하는 것이 L2버튼. 오토 맵이 떠서 자신이 있는 위치와 어디로 가야하는지 알 수 있다. 식스도 위험한 거 같으니 빨리 내려가야겠는데…. 계단을 찾아 내려가니 바로 아르곤 NS 지하가 나온다.

### 지하 1층

???: 여기는, 도대체… 의 남자는…? …전화… 신경… 군….

네밋사: 이 문 건너편에 누가 있는 거겠지? 지금 목소리가 들렸어.

남자: 응? 오늘따라 손님이 많은 날이군. 어떻게 된 거야, 정말.

### 자료실

히토미: 저기 마모루…. 이 사람은 도대체…, 혹시 리더를….

남자: 리더? 아까 있던 남자 말인가? 그럼 그때 전화 상대가 너희들이라는 얘기군. 악마들에 대해서 안 이상 살아서 돌아갈 생각은 하지 마라. 하지만 이 캐롤 J의 악마를 처치하고 여기까지 왔다는 건 너희도 상당한 실력자겠지?

네밋사: 뭐야. 네가 여기 악마를 조종하고 있다는 거야? 그러면 다행이군. 리더는 어디에 있지?

캐롤 J: 뭐라고? 살아 있을까, 죽어 있을까? 너희들은 어디 사람들이지? 그쪽 녀석은 서머너인 것 같은데. 조직에 속한 얼굴은 아니군.

히토미: 서머너? 마모루를 말하는 거야?

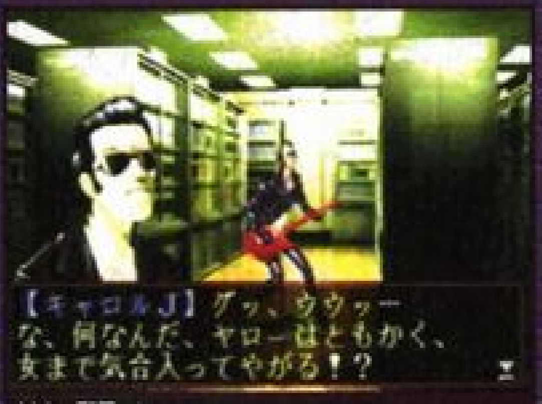
캐롤 J: 당연하지. 서머너가 아니면 왜 COMP를 들고 있어? 뭐 조직의 멤버가 아니라면 어쨌든 죽어줘야겠어. 자, 가자, 베이비~!

네밋사: 시끄러운 녀석이군. 그쪽이 그럴 생각이라면 사양하지 않지!

#### FIGHT! 캐롤 J

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:7 | | HP:141 | | MP:35 | |
| 공격력:22 | | | 방어력:40 | | |
| 회피력:15 | | | 마법력:34 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 |
| 기술 | 고양의 노래, 샷 제브 | | | | |

처음 나오는 보스 캐롤 J는 역시 입만 살아있는 녀석이다. 네밋사의 마법과 동료 악마만 충실하게 있다면 쉽게 처리할 수 있다. 녀석은 후열에 있어서 먼저 전열에 있는 악마를 처리한 다음 녀석을 집중적으로 공격하자. 녀석은 기운을 흩트리는 고양의 노래로 공격해 오지만 그다지 위력적인 공격은 아니다.



보스, 캐롤 J

캐롤 J: 우웃… 뭐, 뭐지. 녀석은 둘째치고 여자까지 기합이 들어가 있다니!? 칫, 너희들 이제 죽었어! 일단 물러가지만 기억해 두지! 이대로 용서할 수 없어!

네밋사: 끝까지 입만 살아 있는 녀석이네! …어? 뭔가 떨어뜨렸는데. (종이와 카드를 손에 넣는다) 뭐지 이거?

히토미: 자, 잠깐 기다려. 이 종이에 뭔가 써 있는데. 음… ??? 암호 같은데…. 이 카드도 뭔지 알 수 없어…. 나중에 모두에게 물어 보자. 뭔가 알 수 있을지도 몰라.

리더: 응!? 히토미? 게다가 DR. M도.

히토미: 리, 리더! 무사해요?

리더: 아, 그래. 도우러 온 거야?

네밋사: 뭐, 그런 거죠. 하지만 생각보다 싱거워서 맥이 풀렸어.

리더: 하지만 어떻게… !? 그 건타입 PC…. 기동하는 거야?

히토미: 이것은, 그… 어쨌든 여기에서 나가죠? 런치들도 왔으니까.

리더: 아, 그래, 그렇군. 오래 머물 필요는 없지. 나가자고.

런치: 리더! 무사했군요. 다행이야.

식스: 살아있었군요. 저 괴물에게 잡혀먹히지는 않았는지….

리더: 위험했어…. DR. M과 히토미에게 도움을 받았지.

식스: 아, 아니, 나도 도와줬다고요. 쫓아오는 괴물들을 차례로 쓰러뜨려서….

런치: 빨리 여기에서 나가자고. 여기는 아직도 위험해. 자세한 이야기는 아지트에서 하자고.

식스: …어쩔 수 없지! 괴물이었지?

### 아지트-시바하마 남쪽 주차장

히토미: …하지만 리더. 어떻게 아르곤 NS빌딩에?

리더: 그것을 구입한 정크 주인에게 출처를 물은 다음 가봤는데…. 버려진 물건같아. 발견한 장소를 물으니 그 빌딩 부근이었데. 그쪽부터 시작해 볼까해서….

식스: 그런 이유로 빌딩 안에 숨어들어 간 거야?

리더: … 설마 안에 악마가 있을 줄이야 생각도 못했지.

히토미: 확실히 이상한 빌딩이에요. 평범하게 생각할 수 없는….

리더: 그 캐롤 J가 말한 「조직」이란 게 신경 쓰여.

식스: 정말 악마의 서머너였어. 마치 영화같아. 믿을 수 없어, 난.

유이치: 하이! 기다렸지! (하가 유우이찌(芳賀 佑一). 핸들네임 유이치. 스푸키스 멤버로 어린애같고 붙임성있는 성격. 하지만 반대로 음울한 때도 많다. 종종 식스한테 화를 잘 낸다.) 헤에~ 이런 곳으로 아지트를 옮겼구나. 어? 모두 진지한 얼굴을 하고 있는데 왜 그래?

식스: 정말 행복한 녀석이군! 힘들어하는 것도 모르고 어슬렁어슬렁 나타나서는!

유이치: 식스. 왜 화를 내? 흠~ 어? DR. M이 갖고 있는 게 뭐야? 새로운 총이야? 멋있어. 잠깐 보여 줘!

네밋사: 만져도 좋지만 이쪽을 겨냥해서는 안돼. 세게 때려주고 싶으니까.

유이치: 우와, 히토미까지 왜 그래? 왠지 분위기가 틀려.

런치: …어이 그 메모에 써있던 암호를 해독했어.

리더: 그래, 잘했어! 그 카드는?

런치: 어딘가의 라이센스 카드 같지만 그 이상은 모르겠어. 하지만 메모 쪽은 훌륭한 결과가 나왔지. 저건 네트의 주소였어. 대단해, 서머너네트란 말야.

서머너네트: 위대한 팬텀 소사이어티로 모인 서머너 제군에게. 우리들의 계획도 곧 시동하기로 했다. 다가올 계약의 시간을 향해 영혼 회수를 서두르지 않으면 안 된다. 집적된 영혼으로 아마미시는 이제까지 없었던 악마의 발생이 보다 쉬워질 것이다. 제군들의 보다 좋은 활약을 기대한다.

런치: 이건 꽤 오래 전에 쓰여진 거 같아.

서머너네트: 임무 수행시 일어날 일반인의 대응에 대해서 우리의 행동은 모두 비밀리에 진행되어야 한다. 이것은 동시에 기밀유지를 우선으로 한다는 걸 의미한다. 만일 일반인의 접촉이 있을 경우 빠른 시간 내에 처리하라.

리더: 처리라…, 나에게 했던 것도 그런 것인가…, 이녀석들은 도대체….

서머너네트: 긴급연락. 쿠즈노하(クズノハ)가 움직이고 있다는 정보를 입수했다. 위험한 놈들이다. 그 행동에 주의를 기울일 것. 아마미 베이에 나타난 악마를 제압, 지배하에 넣었다. 필요하다면 출현 악마에 관한 데이터를 보낸다. 전력에 보탬이 될 것이다.

식스: 뭐지, 이 녀석들. 계속해서 알 수 없는 것만 말하고 있잖아.

서머너네트: 긴급보고. 우리 프로젝트는 큰 혼란없이 진행되고 있다. 하지만 방심은 금물이다. 이전에 아마미 공항에서의 실패를 잊지 말기를. 최근 특이한 질병을 옮기는 주민이 확인되었다는 정보가 있다. 우리 임무와의 관계는 아직 모른다.

런치: … 이것이 최신 정보로 3일전 것이야.

서머너네트: 우리를 배신하고 도주했던 우라베를 아르곤 NS빌딩 최상층에서 처리. 하지만 그 행동 목적에 대해서는 불명확한 점이 많고, 현재 그 배후관계에 대해서 추적 조사중이다.

식스: 뭐지, 이 녀석들…. 아무리 생각해 봐도 건전한 놈들은 아냐. 어떻게 하지, 어아….

리더: 팬텀 소사이어티…, 캐롤 J가 말한 조직이란 이것인가. 하, 하하하하… 하지만 이것은 대단한 발견이야. 최첨단을 달리는 이 모델도시에 이런 비밀이 숨어 있다니.

런치: 죽이겠다고 하는데. 이것은…, 과연 리더야.

식스: 자, 잠깐 기다려. 설마 또 가보려는 건 아니겠지?

네미사: 캬하하, 너 무서워? 겁쟁이, 겁쟁이~

식스: 뭐, 히토미 왜 그래.

네미사: 난 괜찮아. 재미있을 거 같은데. 녀석들을 찾다보면 네미사를 봉한 녀석도 발견할 수 있을 거야. 마침 잘 됐어.

식스: 그, 그래? 나도 함께 하지.

리더: 좋아, 결정된 거야. 우선 지금 갖고 있는 단서는 이 서머너네트와 COMP뿐….

식스: 어, 어이, 뭐야 이 소리는.

유이치: 모, 모르겠어. 급하게 울리는 소린데….

식스: 뭐? 그거 COMP에서 나오는 거야? 부서지려는 거야?

유이치: 몰라. 갑자기 울리기 시작했어.

네미사: 잠깐 줘봐! … 몰라. 마모루, 뭔가 해 봐!



귀여운 유이치君



수리를 위해 업마전으로

어떻게 하겠습니까?

A. 글립을 잡는다.

B. 모니터를 본다.

식스: …어이, DR. M이 잡으니 소리가 멈췄어.

런치: 주인을 알아본다는 얘긴가?

리더: 응? 에러 메시지가 떴는데…, 「CALL_TO_GOUMADEN」… 「업마전」에 연락하라 인가? 업마전? 이 이름 어디선가… !! 그래, 항구에 있는 수상 호텔이야. 그 배의 이름도 「업마전」이지.

런치: 그 수상 호텔이 COMP와 관계가 있어?

리더: 가보는 수밖에 없지. COMP가 고장이라면 안되겠지. DR. M, 너는 COMP를 익혀 둬. 가능하면 네가 가보는 게 좋을 거야.

식스: 하지만 위험하지 않아? COMP와 관련이 있다면 위험한 장소일거야.

리더: 그러니까 DR. M에게 부탁하는 거야. 이 중에서 악마와 싸울 수 있는 건 마모루 뿐이야.

네미사: 앗, 그렇다면 나도 가. 그쪽이 재미있을 거야.

리더: 응? 안돼. 히토미는 위험해….

네미사: 간다면 가는 거야! 여기에 있어도 재밌지 않아. 할 말 있어?

리더: 아, 알았어…. 그럼… 조심해. 아, 그래, 라이센스 카드는 너에게 주지. 뭔가 도움이 될 지도 몰라.

네미사: 그럼 마모루, 빨리 가자고. 수상 호텔, 업마전으로.

## 호텔 업마전(ホテル業魔殿)



수상 호텔, 업마전

네미사: 여기가 업마전? 크네…, 이게 물에 뜨다니 신기해.

히토미: 「업마전」이란, 정말 이 업마전을 말하는 걸까? 들어가 봐도 괜찮을까?

네미사: 캬하하하, 재미있어. 빨리 들어가 보자. 우와… 매우 큰데. 악마 따위는 없는 거 같은데.



그녀에게 웃음은 없는 것인가


매우 비밀스런 장소

하녀: …업마전에 어서 오세요. 실례지만 어디서 오셨습니까?

히토미: 네, 저기 우리들은….

하녀: 업마전에서는 예약을 하지 않으면 들어 올 수 없습니다. 이해해 주십시오.

히토미: 아, 저기, 우리들은….

하녀: 어서 돌아가 주십시오.

네미사: 정말 인형같은 녀석이잖아! COMP에 여기 이름이 나와서 온 거야! 여기 업마전이지?

???: 호… COMP를 갖고 있는 자가 있었던가…. 실례했어.

하녀: 빅톨님….

빅톨: 미안하지만 메어리…, 이쪽은 우리들의 새로운 손님인 것 같아. 지금부터는 언제라도 통과시켜줘.

메어리: …예, 알겠습니다.

빅톨: 그럼 손님들. 너희들이 말한 COMP를 잠깐 보여주지 않겠어? …역시. 조금 무리하게 사용한 듯 하지만 이정도라면 곧 수리할 수 있어.

네미사: COMP에 대해서 자세히 알고 있네. 너희들도 서머너야?

빅톨: 후후후, 역시. 이 세계에 와서 아직 적응이 안된 거 같군. 하지만 업마전의 문은 COMP를 갖고 있는 모든 자에게 열려있다. 안내하지. 나의 성역, 마의 공방에…. 다시 통성명을 하지. 내 이름은 빅톨. 악마 합체를 직업으로 하는 자다.

히토미: 악마 합체….

빅톨: 악마와 악마를 합체시켜 보다 강한 악마를 만들어 내는 사술이다. 너희도 동료 악마를 만들었다면 데리고 와. 내 사술의 힘을 보여주지.

네미사: 하지만 특별히 합체를 부탁하러 온 건 아니야. 이런 곳에 데려 와서 뭘 하려고?

빅톨: COMP 수리는 해주지. 하지만 그 교환조건으로 어떤 물건을 찾아 줬으면 해. 내 연구를 완성하기 위해 반드시 필요한 물건이다.

네미사: 농담이 아니군. 왜 네미사가 그런 일을?

빅톨: COMP를 복구할 수 있는 건 나 뿐이야. 나쁜 거래는 아니지.

히토미: … 할 수밖에 없겠군.

네미사: 칫, 이런 녀석이 말하는 대로 할 거야? 난 싫어!

히토미: 그러나 COMP가 없으면 안되잖아. 할 수 없어.

빅톨: 말이 통하는 아가씨군. … 그럼 자세한 이야기를 하지. 내가 너희에게 부탁하는 것은…, 그것은 아마미 베이의 연안 창고 거리에 있는 냉동 창고에 있다. 피가 통하지 않는 흙으로 생명의 숨결을 간직한 이형의 인형…. 그것을 가지고 와.

히토미: 이형의 인형…. 하지만 그런 걸 왜?

빅톨: 그 인형이야 말로 내 연구의 완성에 필요한 것이다. 게다가 그것은 너희에게도 마음 든든한 아군이 되어 줄 거다…. 그럼 COMP를 되돌려 주지. 거기에는 5블럭분의 메모리를 사용하여 싸움에 유리한 소프트를 인스톨시킬 수 있는 기능이 있다. 여기에 소프트 두 개가 있다. 가지고 가. 어느 걸 쓸 것인가는 스스로 생각해서 터미널이나 세이브가 가능한 장소에서 바꿔 넣으면 된다(인스톨 프로그램 「네오・클리어(ネオ・クリア)」와 「다・빈치(ダ・ヴィンチ)」를 받는다). 알고 있을지도 모르지만 COMP에는 내부에서 악마 합체를 실행할

수 있는 기능이 있다. 하지만 아직 불안정한 시작 단계니깐 자주 사용하지 않는 게 좋아.

네밋사: 흥. 의외로 친절하네.

빅톨: 그럼 내 부탁을 실행해 주겠지…. 대단한 장비는 아니지만 시바하마 코어에 가 봐. 그 COMP를 보여주면 너에게 힘을 빌려줄 거야.

히토미: 정말 고맙습니다. … 그럼 마모루, 가자.

## 시바하마코어(芝浜コア)

빅톨이 말한 대로 사바하마 코어에 오니 처음에는 이방인 취급을 하다가 COMP를 보여주니 금방 이들과 친구가 된다. 물건은 어떻게 사고 파는지 알고는 있겠지? 사다(買う), 팔다(賣る), 사용하다(使う), 장비하다(裝備)로 왼쪽에 메뉴가 나타나고, 장비품을 산 다음 장비하면 된다. 새로운 무기와 방어구를 사고 약간의 회복약을 산 다음 다시 아지트로 향하자.

### ① 비디오·매슬(ビデオ・マッスル)

빅톨을 만난 다음 COMP를 들고 여기로 오면 무기 밀매 가게로 변한다. 가장 먼저 오게 되는 곳이다.



### ② 화랑 라다(畵廊ラダー)

여기는 방어구를 팔고 있다. 무기를 구입하고 오게 되는 곳.



### ③ 오토마타(オートマータ)



공격용 아이템 등을 팔고 있는 도구 용품 가게. 주인장 때문에 잘 안 오게 되는 곳이다.

### ④ 드러그·기어(ドラッグ・ギア)

이름 그대로 약을 취급하고 있다. 회복 아이템도 구할 수 있다.



### ⑤ 팔각주점(八角酒店)

술집으로 여기에서는 몬스터의 성격을 바꿀 수 있는 아이템을 팔고 있다. 술과 악마의 성격에 대해서는 앞에서 설명했으므로 참조할 것.



### ⑥ 타이요리 사와무라(タイ料理サワムラ)

HP와 스테이터스 이상을 회복시켜 주는 곳이다. 생계 유지를 위해 장사를 하는 만큼 돈이 필요하다.



### ⑦ 생체에너지협회(生體エナジー協會)

여기에서는 돈과 마그네타이트를 교환할 수 있다.



## 아지트-시바하마 남쪽 주차장

식스: … 그럼 리더, 잠깐 가보고 올게…. 엇. DR. M 돌아 왔구나.

리더: 마침 잘 됐어. DR. M, 사실은 네트에서 새로운 정보를 봤어.

서머너네트: 서머너 제군에게. 전부터 건설 중이던 시아크(シ-アーク)가 완성, 개방되었다. 시아크는 제군들의 좋은 훈련소가 될 것이다. 각자 라이센스로 입장할 수 있다. 보다 힘을 갈고 닦아서 우리 팬텀 소사이어티의 강대한 힘이 되어 주었으면 한다. 이상. 팬텀 소사이어티. THE DAY IS COMING.

리더: 이 녀석들에 대해서 식스와 유이치에게 조사를 부탁하려고 했어.

식스: 그래. 뭔가 알게 된다면 연락하지.

리더. …유이치, 굼벵이처럼 굴지마!

유이치: 앙, 기다려! … 안녕, DR. M.

리더: 그럼, 너희들은 어떻게 됐지?

히토미: 네, 업마전은….

리더: 수수께끼의 인물 빅톨인가….

히토미: 팬텀 사람은 아닌 듯 했지만….

네밋사: 수상한 할아버지였어.

리더: 너희들 말 대로라면 COMP를 갖고 있지 않은 인간은 상대해주지 않는 것 같군. 미안하지만 너희들이 계속 해야 할 것 같군.

히토미: 마모루. 연안 창고로 가자. 빅톨에게 의뢰 받은 인형을 찾아야만 돼.

처음으로 인스톨 프로그램을 설치할 수 있다. 빅톨에게 받은 네오·클리어는 주변의 맵을 계속 표시할 수 있는 프로그램이고, 다·빈치는 함체에 대해서 검색할 수 있는 것이다. 먼저 네오·클리어를 설치한 다음 빅톨의 의뢰를 마치기 위해 연안 창고로 향하자. 그리고 서머너네트에서 말했던 시아크는 지금까지 등장한 악마가 모두 나오는 곳으로 레벨을 올리거나 악마를 수집하기에 좋은 곳이라고 한다.

## 아마미베이(天海ベイ) -연안 창고(灣岸 倉庫街)

남자: 연안 창고에 무슨 일로? 하지만 가운데 것은 열쇠가 걸려 있어. 패스코드라는 암호를 알지 못하면 들어갈 수 없지. 옆 창고에 수위가 있으면 알 수 있을 지도 몰라…. 하지만 가운데 냉동 창고 주변에는 이상한 남자가 어슬렁거리고 있어. 조심해.

### 제1 창고

안내원: 너희들, 무슨 일로 왔지? 여기는 관계자 이외엔 들어올 수 없어.

네밋사: 저기, 냉동 창고의 패스코드 좀 알려 줘! 셔터를 열고 싶어!

안내원: 갑자기 무슨 말을 하는 거야? 그건 관계자도 아닌데 가르쳐 줄 수 없어. 방한복도 없으면서. 이상한데. …어쨌든 패스코드는 알려 줄 수 없어.

네밋사: 칫, 무정한 녀석. 어쩔 수 없지. 우선 방한구라도 줘. 안 주면 무섭지~. 네밋사, 악마니까!

안내원: 악마? 악마라고? 너희를 상대할 시간이 없어. 자, 어서 돌아가.

네밋사: 뭐야!? 안 믿어? 그럼 주문으로 죽여주지!!

네밋사를 막습니까?

**A. 막는다.**

**B. 막지 않는다.**

네밋사: 왜, 막는 거야! … 그럼 마모루, 네가 해봐! 그 개조 총으로!! … 실은 건형 COMP지만….

담당자: 그, 그거… 네가 들고 있는 그거… 총, 총이다! 바, 방한복 줄게! 그, 그러니, 쏘지마…!

네밋사: 마모루가 막아서 패스코드도 알아 내지 못하고 도망쳐 버렸네. 뭐, 어쩔 수 없지. 그럼 다른 창고로 가보자.

### 제3 창고

안내원: 아, 당신, 오늘 냉동창고 경비지? 둘이 하는 거야? 아, 그렇군. 음, 냉동 창고의 셔터는 록이 걸려 있으니까, 패스코드는 「481106」이야. 아, 방한복, 하나밖에 없어? 그럼, 하나 더 주지. 냉동 창고에 들어가기 전에 입어 둬.

네밋사: 그거, 안 입으면 안돼?

안내원: 움직이기도 힘들고 동상에 걸리기 쉬워. 안될 이유는 없지만…. 하지만 굉장히 추워. 입는 거하고 안 입는 거하고 차이가 생각보다 크지…. 한번 입어 봐.

### 제2 창고-1층

히토미: 여기… 굉장히 추운 걸.

네밋사: 어, 그래? 이정도는 괜찮은데. 약한데, 히토미.

히토미: 넌 악마니까 괜찮겠지만 네가 들어가 있는 건 인간의 시체라고! 악마가 비집고 들어와서, 귀찮아 죽겠는데.

네밋사: 뭐지? 이 문은? …뭔가 써 있



어. 음, 어디… 스…릴…연…구소. 「스릴 연구소」? 왜 연구소가 창고 안에 있지?? 이상한데… 아, 마모루…! 혹시 그 빅톨 할아버지가 말했던 「인형」아… 이 「연구소」에 있지 않을까? 그래! 분명히 그럴 거야!! 「연구소」가 수상한 점으로 미루어 보아 「업마전」과 뭔가 통하는 게 있어! 마모루! 들어가 보자!! …? 왜 그래? 마모루… 어? 문이 얼어붙어서 열리지 않아? 거짓말?! 별로 춥지도 않은데, 그게 가능해?? 잠깐 물러서 봐. 네밋사가 한번 볼게! …역시, 이 문에 있는 얼음, 보통 것이 아니야. 악마가 한 짓이군. 이 창고가 이렇게 추운 것도 분명 그 녀석이 한 짓일 거야. 냉기는 여기보다… 아래쪽. 아래쪽 깊은 곳에서 흘러 나와. 이 문을 열려면 우선 그 악마를 처치해야겠어.

너무 추운 곳이다. 안내원이 준 방한복을 입으면 따뜻하겠지? 또 여기에 등장하는 악마는 냉기 공격을 자주 사용하는데 방한복이 어느 정도 막아 준다. 꽤 쓸만한 아이템. 엘리베이터를 발견하면 지하 1층으로 내려가자.

### 제2 창고-지하 1층

안내원: 너희들 아르바이트야? 여기, 이상하게 추워. 괜찮아? 조심해서 순찰해.

### 제2 창고-지하 2층

안내원: 이상한데. 왜 이렇게까지 춥지? 역시 냉각장치가 고장난 거야. 2, 3일전에 여기 전기가 전부 나간 적이 있거든. 그 영향일지도 모르지. 아래층에선 이상한 소리도 들리고 말이야. '쿠호, 쿠호'라고. 전에는 그런 소리가 난 적이 없는데. 점검해 보는 게 좋겠지?

### 제2 창고-지하 1층

???: 쿠호, 쿠호.

네밋사: 확실히 이상한 소리가 나는데. 좀더 안쪽으로 들어가 보자구.

악마: 쿠호, 쿠호…….

네밋사: 겨우 찾아냈군. 이 녀석이 이 추위의 원인이야. 이 악마를 물리치면…. 잠깐, 너 괴롭잖아! 어서 그만둬!

악마: 쿠… 너희들은 누구지? 추운 곳은 나의 장소. 여기는 가르간제로의 장소…. 스릴님의 명령, 여기를 지키라는…. 너희들… 나를 방해할거야? 용서할 수 없어….

네밋사: 알아듣지 못하는군. 말로 알아듣지 못한다면 마법으로 알아듣게 해주지.

## FIGHT! 가르간제로

| NEUTRAL-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:16 | | HP:408 | | MP:60 | |
| 공격력:38 | | | 방어력:64 | | |
| 회피력:32 | | | 마법력:52 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 3 | 5 | 6 | 8 | 5 | 6 |
| 기술 | 마하-부후, 아이온의 비, 몸통 부딪치기 | | | | |



보스, 가르간제로

역시 얼음 악마답게 빙계 마법으로 공격해 온다. 맷집이 세지만 이녀석의 공격은 방한복을 착용하고 있으면 그다지 위력적이진 않다. 오히려 통상 공격이 더 무서운 녀석. 약 10턴간 버티고 공격할 수 있다면 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 가르간제로를 쓰러뜨린 다음 지하 1층과 2층에 얼음으로 막혀있던 문을 열고 아이템을 얻을 수 있다. 그리고 1층에 있던 스릴 연구소로 향하자.

네밋사: 어때? 어때? 네밋사에게 걸리면 저런 악마는 한방에 가지. …점점 추위가 사라지는 것 같군. 빨리 여기에서 나가자고.

히토미: 자, 잠깐. 빅톨씨가 말했던 물건을 찾아야지.

## 스릴 연구소

이상한 남자: 누구야?! 위대한 연구를 방해하는 것은!! … 이녀석들인가! 이 Dr. 스릴님의 연구실에 멋대로 들어오다니! 하지만 여기엔 누구도 들어오지 못하도록 제로에게 말해 뒀는데. 응? 뭐지, 네가 들고 있는 그거, 어디선가 본 적이 있는데. 확실하… 핫! 이것은 어쩌면… 이상한 느낌이 드는데. 그럼 잠깐 물어보겠는데… 혹시 서머너? 쿳!! 내가 서머너라는 인종에게 얼마나 당했는가! 생각하는 것만으로도 화가 치미는군. 이녀석! 기억해 둬! 이 빚은 반드시 갚아주마!

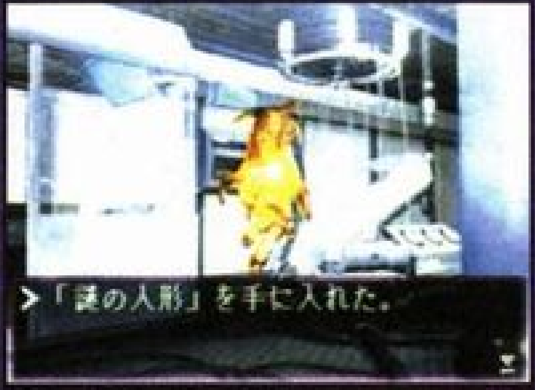
네밋사: ??? 뭐지 저 녀석? 이상한 말만 늘어놓고 도망쳐 버리네.

히토미: 마모루, 봐… 이게 업마전의 빅톨이 말한 것 아닐까….

(수수께끼의 인형을 입수한다)



변태? Dr. 스릴



드디어 조마를 만들 수 있다

## 아마미 베이

네밋사: 어? 마모루, 뭔가 울리는데?

히토미: 전화 아냐? 중요한 연락일지도 모르니 빨리 받아 봐.

전화 음성: 아, DR. M. 나다, 스푸키다. 히토미도 함께 있어?

리더: 그 녀석들에 대해서 새로운 정보를 입수했어. 아지트로 돌아오기 바란다.

## 아지트-시바하마 남쪽 주차장

리더: 여, 돌아왔군. 사실은 서머너네트에서 이런 정보를 얻어서 연락한 거야.

서머너네트: 농담이 아니야. 최근 조직 안에서 캐롤 J는 약한 녀석이라는 소문이 떠돌고 있어. NS빌딩에서는 방심한 것 뿐이야. 실제로 그런 어린 녀석과 머리 나쁜 여자를 간단히 무찌를 수 있어. 믿을 수 없다면 천체 박물관으로 와라. 나의 스페셜 라이브를 보여주지.

리더: 잊지 않았겠지? 이 녀석은 아르곤 NS에서 나를 잡았던 서머너야. 뭘 하려고 하는지 모르겠지만 팬텀 소사이어티에 대한 정보를 얻을 수 있는 절호의 기회일지도 몰라. 하지만 상대는 뭐라고 해도 서머너. 여기에는…. 응? 듣고 있어?

네밋사: 그 머리 나쁜 여자란 네밋사를 말하는 거야? 이, 나쁜 녀석! 꼬리를 둘둘 말고 도망친 주제에! 좋아. 두 번 다시 주둥이를 사용하지 못하도록 만들어 줘야지.

리더: …이 서머너가 무엇을 하려는 지는 모르겠지만 녀석들의 동향에 눈을 뗄 수가 없어. 위험하지만 조사해 주겠나? 좋아, 잘 부탁해. 그리고 새로운 정보를 체크하기 위해서 옵저버 소프트를 넣어 두었다. 뭔가 네트에 새로운 정보가 들어오면 알려 줄 거야.

전화 음성: …여보세요, 리더? 나야 나, 식스.

식스: 전에 시아크 얘긴데, 아마미 베이에 건설중인 호텔의 이름이 시아크야. 아직 공사중이라 손님은 없어. 네트에 써 있던 라이센스가 있으면 들어 갈 수 있을지도 몰라. 좀더 조사한 다음 아지트로 돌아갈게. 그럼….

리더: 겨우 시아크에 대해서 알아냈군. 침입용 라이센스인가…. 혹시 너희들에게 건네 준 녀석이 그런 녀석 아니었어? 흠, 우선 천체 박물관을 부탁해.

수수께끼의 인형 「도리카도몬(ドリカドモン)」을 업마전으로 갖고 가면 조마 지드(ジード)를 만들 수 있다. 이 조마는 모든 악마와 합체할 수 있지만 레벨이 높지 않으면 기본 능력치가 낮기 때문에 현재로서는 쓰임새가 적다. 좀 더 시간이 흐른 뒤 만들자. 그리고 이전에 서머너네트에서 봤던 시아크에 대해서 식스가 조사한 바로는 그건 아마미 베이에 있는데 레벨을 올리는 곳 같다고 한다. 시아크에서 레벨을 올린 다음 천체 박물관으로 향하자.

## 아카네 다이- 천체 박물관

### 박물관 1층

직원: 죄송합니다. 오늘은 폐관입니다. 아까 이상한 연락이 있었는데 폐관하게 되었습니다. 이유는 저도 알 수 없습니다….

남자아이: 우와! 나, 나, 아무 것도 못 봤어! 아무한테도 말할 수 없어! 그러니까, 도와줘….

네밋사: 잠깐 기다려, 왜 그렇게 떨고 있지? 네밋사는 아무 짓도 하지 않아.

남자아이: 정말…? 그럼, 나 도움을 받은 건가? 저기, 플라네타리움에 있었는데 기타를 갖고 있는 아저씨가 와서 놀라게 해서… 무서웠어. '중요한 라이브 전에 방해하지마! 애들은 나가!' 라고. 그래서 나, 여기까지 뛰어 온 거야….

네밋사: …기타에 라이브라. 그 머리 나쁜 녀석이군. 그래, 플라네타리움에 있는 거지? 네밋사가 조치를 취할 테니까 넌 집에 빨리 돌아가렴. 이제, 괜찮으니까.

남자아이: 응. 형, 누나, 고마워. 힘내.

### 박물관 2층

아나운서: 천체 박물관에 잘 오셨습니

다. 현재 이 코너에서는 지금 개관기념으로 「사계와 황도 12성좌」전을 개최중입니다. 통로의 양단에 있는 성좌의 오브제에 다가가시면 성좌에 관한 설명이 표시되므로 관람해 주십시오.

이상한 남자: 녀석. 정말로 코카벨을 부를 건가? 그럼 위험한데. 넌 왜 여기에 있지? 악마가 나와서 먹어버릴 지도 몰라.

체크 룸(チェック ルーム): 오늘 이마미 천체 박물관에 오셔서 대단히 고맙습니다. 현재 이 코너에서는 「사계와 황도 12성좌」 전의 특별 이벤트 「별의 퀴즈」를 실시하고 있습니다. 문제는 전부 5문항. 제한시간은 10초입니다. 전부 정답을 맞추신 분에게는 플라네타리움의 무료 초대권을 드리겠습니다. 도전하시겠습니까?

A. 도전한다.

B. 도전하지 않는다.

그럼 시작하겠습니다. 준비는 되셨습니까?

질문은 랜덤방식으로 나오며 10초 이내에 문제를 풀어야 한다.

문제 1. libraと呼ばれうるのは何座?(libra라고 불려지는 것은 어떤 좌(座)인가?)
●답 : 천칭자리(てんびん座)
문제 2. しし座は何座の西にある?(사자자리는 어떤 좌의 서쪽에 있나?)
●답 : 처녀자리(おとめ座)
문제 3. 黃道上の第 1宮は何座? (황도상의 제 1궁은 어떤 좌인가?)
●답 : 물고기자리(うお座)
문제 4. この中で夏の星座はどれ?(이 중 여름 성좌는 무엇인가? )
●답 : 궁수자리(いて座)
문제 5. 黃道上の星座は全部でいくつ?(황도상의 성좌는 전부 몇 개인가?)
●답 : 12

축하합니다. 모두 클리어 하셨습니다. 그럼 플라네타리움의 문을 열겠습니다. 재미있는 시간 보내십시오.

## 박물관 3층-플라네타리움

캐롤 J: 응!? 너희들은!?

네밋사: 앗, 있다! 그 가벼운 녀석!

캐롤 J: 캐롤 J다! 과연 나타나다니. 너희들 덕분에 나는 조직의 웃음거리가 됐어. 피네건 녀석까지 나를 비웃고 있다고! 하지만 마침 잘 됐어. 여기에서 너희들을 죽이면 오명을 씻을 수 있겠지! 초기합이 들어간 악마를 불러서 너희들을 묵사발로 만들어 주지! 에에잇! 들리는가! 내 영혼의 비트! 나의 외침이! 자, 별들이여! 자 나타나라! 위대한 천사, 코카벨!! 소환이다!! ……응? 오! 코카벨! 왜 그래!? 빨리 나와!

???: 후우우… 하아아….

캐롤 J: 응? 코카벨인가?

???: 크으으으… 나, 나는… 무위스… 모, 몸… 몸이 필요하다….

캐롤 J: 무위스라고? 틀려! 내가 부른 것은 코카벨이다! 엇!? 어이! 무슨 작정이야!?

네밋사: 녀석 뭘 하고 있는 거지? 소환한 악마에게 둘러싸여서.

무위스: 소울… 강한 혼이 느껴진다…. 갖고 싶어…. 갖고 싶어….

네밋사: 뭐, 뭐라고? 이쪽으로 와? 좋아! 상대해 주지!

## FIGHT! 무위스

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:20 | | HP:578 | | MP:76 | |
| 공격력:54 | | | 방어력:74 | | |
| 회피력:37 | | | 마법력:68 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 7 | 5 | 8 | 9 | 5 | 5 |
| 기술 | 마하-라기, 마하-잔, 고양의 노래, 박테리오-원, 샷 재브 | | | | |



다시 나타난 캐롤 J



보스 무위스

캐롤 J의 몸에 달라붙어서 기생하는 녀석으로 전체 공격을 자주 사용했기 때문에 네밋사의 메·디아가 상당한 도움이 된다. 레벨 10이하의 악마는 모두 합체시켜서 보다 강력한 녀석으로 만들어서 함께 싸우면 의외로 쉽게 끝난다. 그러나 조심할 점은 독공격을 사용하므로 시바하마코어에서 포즌디를 구입하여 대전에 임하는 것이 좋을 것이다.

무위스: 모, 몸아… 게게게… 가가… 보, 보다 강한 몸이 필요해…. 그래… 저 여자처럼…. 강한 몸아….

네밋사: 엣, 뭐야? 강한 몸이라니, 뭐지?

네밋사의 목소리: 자, 잠깐! 이쪽은 내가 차지한 거야! 이봐! 캬아아아!(사라진 히토미)

캐롤 J: …불… 불에 타 버렸다…. 졌군, 너에게는…. 너같은 뜨거운 남자는 처음이야. 나도 이제 은퇴할 때가…. 방금 전의 악마… 이번엔 네 애인에게 옮겨 붙었군. 저런 악마는 지금까지 보지 못했어…. 정말 미안하군. 이걸 너에게 주지. 이제 나에겐 필요없어(인스톨 프로그램 「백어퍼(バックアッパ)」를 받는다). 자, 이번엔 뒷골목에서 연주해 볼까….

전화 목소리: 앗, 여보세요? 마모루? 나야, 히토미. 지금 이상한 곳에… 됐어! 멋대로 나오지 말란 말이야. 여보세요? 마모루? 나야, 네밋사.

네밋사: 패러다임 X라고 했지? 여기? 캬하하하! 재미있어. 우선 히토미가 뭐라고 하니 그쪽으로 돌아가려고 해. 아지트에서 기다려. 그럼.

캐롤 J에서 받은 백어퍼는 아무 장소에서나 세이브를 할 수 있는 인스톨 프로그램. 그도 미안한 모양인지 바로 사라져 버린다.

## 아지트

네밋사: 아, 돌아왔구나. 그럼 나도 그쪽으로 갈게. 야호! 재밌었어. 어? 놀란 얼굴을 하고 왜 그래? 그게 대단해! 네밋사, 패러다임X에 들어갈 수 있어! 그 무위스란 악마가 갖고 있던 능력같아. 나에게 달라붙었을 때 네밋사에게도 옮겨진 거 같아. 대단하지?



실체와 허상의 혼합 세계…

A. 무위스는?

B. 히토미는 괜찮아?

히토미: 응… 조금 놀랐지만 난….

네밋사: 괜찮아. 저 무위스란 녀석 패러다임 X에 도착하니 사라져 버렸어. …뭐 떠드는 것 보다 보는 쪽이 빠를 거야. 마모루도 함께 가자고 패러다임 X.

히토미: 싫어, 난. PC로 보는 쪽이 즐거워.

네밋사: 히토미, 울음 자국이 아직도 있네. 그래도 안돼! 간다면 가는 거야.

## 패러다임X



패러다임X로 다이빙!

네밋사: 가자, 마모루. 손을 놔서는 안돼. 야, 도착! 의외로 간단하지? 다른 거리와 거의 똑같아. 어때 마모루? 무섭지 않아?

A. 무섭다.

B. 무섭지 않다.

네밋사: 캬하하하! 히토미하고 똑같아! 너희들 너무 닮았어. 이런거 하나도 안 무서워!

레드맨: 오랜만이군. 이카리, 그리고 네밋사. 넌 역시 현실세계보다 이쪽이 좋아 보이는군.

네밋사: …날 알고 있어?

레드맨: 지금 너희들과 말할 시간이 없어. 이카리, 부탁이 있다. 저번과 마찬가지로 또 비전 퀘스트를 부탁해. 영화관에서 기다리고 있을게. 준비가 되면 와.

## 영화관



이번엔 토끼로 등장한 레드맨

레드맨: 기다렸다 이카리. 비전 퀘스트가 어떤 것인지 두 번이나 체험하게 될 너에게는 힘든 일이겠지. 모든 것은 네 자신의 혼을 들어 넣는 수밖에 없어. 네가 다시

체험하게 될 혼은 유다라는 이름의 남자. 그는 다크 서머너. 어떤 의미로는 지금의 너와 반대되는 위치에 있는 인간일지도 몰라. 하지만 그는 재앙의 근원을 훔쳐보고 있어. 자, 이카리 마음의 눈을 떠라. 혼의 전달은 동시에 네 자신을 여는 것이다. 너의 전신전령을 갖고서 그 대답을 찾아내라.



의문의 서머너, 유다

남자: 오랜만이군 유다. 또 네 힘이 필요하다….

유다: 모델도시 개발 착공 전의 쓰레기 청소가 끝나니 이번엔 건설중인 공항에 악마가 나오는가…. 니시님도 악마들에게 매료되는 것 같군요.

니시: 놀리다니 곤란하군. 결코 낙관할 수 없는 상황이다. 마니토·네트의 영향이겠지. 공항의 메인 시스템이 침입됐어. 계획이 순조롭다는 증거지만 내버려 둘 수는 없어….

유다: 그 악마를 저보고 없애라는…. 메인 시스템이란 관제실?

니시: 그렇다. 맡아 줄 건가?

음성: 실례.

니시: 피네건인가…. 우라베는 어떻게 됐나?

피네건: 수색 멤버의 유체를 발견했습니다. 녀석의 반격을 받았던 모양입니다.

니시: 결의가 대단하군…. 어차피 녀석도 사람으로서의 감정은 버릴 수 없었던 것 같군.

피네건: 네트 주변에 발생했던 트러블 처리는 일단락 되었습니다. 다음은 제가 쫓겠습니다.

니시: 그렇게 해줘…. 흠… 위험한 녀석을 적으로 만들어 버렸어….

유다: 제어실에 나타난 악마는 제가 처리하겠습니다.

## 아마미 공항

### 1층

유다: 여기에 있어도 사악한 기를 느낄 수 있어…. 서둘러서 3F의 공항 관제실로 가지 않으면!

서머너: 악마에게 제어실이 파괴되었습니다. 그러니 카운터에서 수동으로 록을 해제해 주시겠습니까?

유다: 알았다.

서머너: 처음은 1층에 있는 카운터, 다음은 2층, 마지막으로 지하 1층의 카운터에서 록을 열면 됩니다.

유다: 순서가 있는 것인가…. 1층, 2층, 지하 1층이지? 좋아, 알았다.

1층 카운터 시스템: 1층 동쪽 게이트의 록을 해제합니다.

유다: 좋아…. 다음은 2층인가….

아마미 공항에 나오는 악마는 지금까지 볼 수 없었던 녀석들뿐이지만 유다와 그의 악마들이 너무 강하기 때문에 상대가 되질 않는다. 1층 카운터에서 록을 해제하고 나면 지도에 표시된 오른쪽 엘리베이터로 갈 수 있다. 1층 다음은 2층의 카운터가 행선지.

### 2층

서머너: 여어, 유다. 여전히 이상한 형태의 COMP를 갖고 다니는군. 그걸 불기라도 하면 뱀이 나오나? 농담이야. 그런 얼굴 하지 말라고. 그런 걸 융통성 없다고 하는 거야. 아, 그래. 박식한 너에게 꼭 듣고 싶은 게 있는데. 동료 악마의 성격에 대해서야. 취향의 차이를 가르쳐 줘(귀찮은 녀석. 갈 길이 바쁜데 이런 녀석에게 이 공략 앞부분에 나온 "악마의 성격"에 대해서 말해 줄 시간이 없다).

여자: 앗, 발견했군!

유다: 응? …당신은… 동지가 아니군. 그 얼굴…. 그래 당신은 레이·레이호지? 우리의 적, 쿠즈노하의 멤버…. 승부하자! 내 이름은 유다! 당신의 목숨을 받고 싶다!!

레이: 헤에, 당신이. 안됐지만 나도 가만히 죽고 싶지는 않아.

(레이는 주로 강력한 전체 공격을 해오지만 5턴 정도 흐르자 싸움을 멈춘다)

유다: 왜 멈추는 거야! 레이! 무기를 잡아!

레이: 이 이상의 싸움은 무의미해. … 너는 나에게 이길 수 없어.

유다: 뭐야? 아직 승패가 갈린 건 아니야! 와라, 레이! 공포를 모르는 사자의 힘을 보여주지!

레이: …유다, 당신은 자신의 이름이 무엇을 의미하는지 모르는 것 같군.

유다: 뭘 말하고 싶은 거야!

레이: 잘못 사용하고 있는 힘… 당신은 아직 어려. 다시 생각해 보길 바래. 그대로 팬텀에서 살 것인지 아닌지….

유다: 기다려 레이! … 내가 틀리다고? 설마….

시스템 : 2층 정면 게이트의 록을 해제합니다.

### 지하 1층

유다: 여기가 마지막이군….

시스템: … 3층 게이트의 록을 해제합니다.

유다: 내가 무서워하고 있는 건가…? 그녀 말대로 악마와 사람을 죽이고 결코 햇빛을 볼 수 없는 삶…. 하지만 나에게 무엇이 가능하지? 싸움밖에 모르는 나에게 설마 조직을 떠나라는… 바보다. 그것이야말로 내가 배신자가 되는 거잖아….

시스템: … 공항내의 모든 도어 록이 해제되었습니다.

유다: 후… 이럴 시간이 아니야. 내가 가야할 길은 싸움의 길. 모든 대답은 싸움이 가르쳐 준다. 목적지는 제어실. 악마여! 목을 깨끗이 하고 기다려라.

### 지하 1층-항공 제어실

유다: 여긴가…. 악마여! 모습을 보여라! 내 이름은 유다! 공포를 모르는 사자의 이름을 이은 자이다!

악마: 나… 나는… 윈페(ウィンペ)…. 전이의 바다에서 태어난 자…. 나를 다시 불러낸 자는 누구인가…. 마, 마니토… 의 주박에서 풀어 준 자는 누, 누구인가….

유다: 마니토…? 마니토·네트를 말하는 것인가?

윈페: 마… 마니… 토… 마니…토를 … 불러… 누가….

유다: 몸을 다 만든 게 아닌가? 발생한지도 얼마 안된 것 같은데. 미안하다. 이것도 일이니. 각오해라.

**FIGHT! 윈페**

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:18 | | HP:3159 | | MP:224 | |
| 공격력:50 | | | 방어력:64 | | |
| 회피력:36 | | | 마법력:75 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 7 | 5 | 9 | 6 | 7 | 4 |
| 기술 | 디아라마, 악마의 산성, 회전베기, 데-카자, 생체 MAG 뽑아내기 | | | | |

보스는 보스지만 유다의 말대로 신생아 악마라 왠지 싱겁게 처리할 수 있다. 그러나 왠지 석연치 않은 구석이 있다. 뭔가 숨겨진 어떤 일이 있는 것 같은데….



계속 마니토를 찾는 윈페

유다: …생각보다 싱거운 녀석이군. 아직 신체가 만들어지지 않아서인가…. 하지만 묘하군…. 지금의 악마는 막 발생한 불완전체였어…. 그런 녀석이 왜…. 게다가 계속 불러 대던 그 이름…, 마니토….

컴퓨터: 마니토… 마니토… 마니토… 마니토….

유다: 뭐지!?

컴퓨터: 마니토… 마니토… 마니토… 마니토….

유다: 칫!! 아직 살아 있는 거야!? 어디야! 어디에 있어!? 설마! 컴퓨터 안에!?

컴퓨터: 마니토… 마니토… 마니토… 마니토….

유다: 당했다! 폭발하려는 건가!? 바보같은… 여기서 끝나는 것인가…. 내 일생이…. 그럼 나는 도대체 무엇이지…. 계속 믿고 있었던 내 삶은… 무엇을 추구하고 있었던가…. 틀려… 아직이다…. 나는 … 아직….

레드맨: 사람은 일생을 걸고 자신의 길을 계속 걸어간다. 그 앞에 추구하는 것이 있다고 믿고서. 하지만 그 길을 헤매는 자도 있다. 그런 자는 방황하면서 짧은 일생을 끝내 버리는 것이다. 길은 하나. 그러나 하나의 길도 걷는 인간에 따라 별개의 길이 되어 버린다. 이카리 공항으로 가. 그 전사는 지금도 헤매며 네가 도착하길 기다리고 있어. 전사가 걷던 길을 따라 너의 대답을 보여줘라. 자, 이카리 눈을 떠. 그리고 공항으로 가는 거야.

## 아지트

???: …마모루… 마모루… 마모루!!

히토미: 아, 정신이 들었어? 정말 어떻게 된 거야? 이것으로 두 번째잖아. 괜찮아?

네밋사: 2번째? 무슨 말이지? 뭔가 있었는지 설명해 봐. 그 레드맨이 무슨 짓을 했지?

네밋사: 비젼 퀘스트… 그것으로 과거 인간의 기억을 마모루 너의 혼으로 느낀다는 거야?

PLAY STATION

히토미 : 게다가 COMP의 패스워드도 알고 있었다고.

네밋사 : 하지만 누구지? 레드맨은? 네밋사에 대해서 알고 있고 마모루에게 다른 사람의 혼을 보여주고 정말 알 수 없는데.

히토미 : 이 도시에 재앙이 내려온다고 말한 거지. 아니면 팬텀이 이 도시를 지배할 계획을 세우고 있다거나.

네밋사 : 하지만 다음은 공항에 가라고 했잖아? 공항과 팬텀 사이에 어떤 관계가 있지?

히토미 : 공항… 아마미 공항이겠지…. 앗! 그래, 서머너네트에 뭔가 들어온 거 같아.

서머너네트 : 소사이어티의 조직원에게 긴급 통지. 아마미 공항에 악마 원폐가 다시 발생하였다. 관계 요원은 빨리 집합할 것. 임무의 책임자로는 피네건 소환사를 임명했다. 이상. 팬텀 소사이어티. THE DAY IS COMING.

히토미 : 팬텀까지 공항에?

네밋사 : 팬텀은 이녀석이 목적인 거야. 그렇다면 우리도 공항에 가자고. 잘하면 팬텀의 계획도 레드맨에 대해서도 알 수 있을지도 몰라.

히토미 : …그래. 공항은 아마미 베이 북쪽에 있어.

공항 가는 길은 손가락으로 잘 짚어서 봐야 할 것이다(길이 흐릿하게 늘어져 있음). 안 그러면 딴 길로 가게 되어 못 간다는 소리만 들을 것이다.

## 아마미공항

### 1층

이상한 남자 : …너희들, 뭐하고 있는 거야? 곧 작전이 시작된다. 맡은 구역은 어디야? 소속은?

네밋사 : 예, 우리는… 경비를 보고 있어요.

이상한 남자 : 왠지 도움이 안되겠는걸…. 막 서머너가 된 거야? 팬텀 소사이어티도 사람이 부족한 건지…. 괜찮아? 악마가 무서워서 소환할 수 없어 따위는 말하지 말라고. 이번 작전에는 피네건씨가 참가하지. 그 사람은 실패하지 않으니까. 좋아, 경비를 보라고. 유다의 정령이 나올 지도 모르지만 멋모르고 도망치면 안돼.

목소리 : 누가… 가르쳐 줘…. 나는… 틀린 것인가…? 내가 하고 있던 것은…. 뭐가 옳은 것인지, 가르쳐 줘…. 누가….

네밋사 : 기운이 사라졌어. 지금 그 목소리 여기에서 죽었던 사람이 아니었을까….

(공사 중이던 유다 때와는 달리 깔끔하게 변한 공항. 우선 엘리베이터를 타고 2층으로 올라가자.)

### 2층

네밋사 : 저기 마모루. 그대로 들어. 뒤돌아보지 말고. 눈치챘어? 아까부터 우리를 누군가가 계속 감시하고 있어. 적인지 아군인지 확실하진 않지만…. 꽤 강력한 녀석같아.

목소리 : …당신… 서머너인가…? 그럼 좋은 것을 알려주지…. 지하의 폐기물 처리장… 거기에 내가 사용하던 것이 버려져 있다…. 도움이 되었으면 한다…. 너희들 어느 것이 옳은 것인지 가르쳐 줄 것 같아…. 그런 기분이 들어….

히토미 : …불쌍한 목소리…. 전의 목소리와 같은 사람이야. 그 사람 여기에서 계속 「누군가」를 찾고 있었나봐.

2층에 올라서면 뒤에서 우리들을 주시하고 있는 사람이 있다고 하며 전의 그 서머너는 이번엔 자신이 악마의 성격에 관해서 가르쳐 준다고 하는 웃긴 행동을 한다. 들을 필요는 전혀 없다. 터미널을 기준으로 북서쪽에 있는 방에 들어가면 유다의 목소리가 갑자기 튀어나온다. 어느 것이 옳은 것인지 알려달라는 그의 서글픈 목소리. 지하에 가면 좋은 것이 있을 거라고 가르쳐 준다.

### 지하 1층-폐기물처리장

남자의 목소리 : …잘 왔다…. 나와 닮은… …영혼의 소유자… 젊은 서머너여…. 여기에는… 이전에 내가… 사용하던… COMP가… 지금은… 그 모습을… 조용하… 잠들어 있다…. 이젠… 그 음을 연주할 수는 없지만… 안에… 악마들이 있다만… 그 잠을 깨워 줘라…. 여기다…. 이 안이다….

히토미 : …… 마모루, 저거….

남자의 목소리 : …이것으로… 내가… 이 세상에… 남긴…것은… 아무 것도 없어…. 이제 … 사라질… 뿐. … 젊은 서머너여… 내가 … 왜 … 살아야 했는지 … 마지막으로 … 가르쳐 줘….

네밋사 : 사라졌어….

히토미 : 아까의 유령… 마모루에게 메모리를 맡긴다고 했는데… 그 안에 또 다른 것이 있나봐.



많은 도움을 주는 유다의 COMP

유다의 COMP는 색스폰 모양을 하고 있다. 그래서 소리가 어떻다는 말을 한 것이었다. 유다의 COMP안에는 메모리 카드가 있는데 이것은 악마를 12체까지 스톡할 수 있다. 또 유다가 전에 사용하던 악마, 실키, 도깨비, 마르토, 오시라사마를 입수하게 된다. 폐기장에서 나가면 작전을 실행하니 모두 대피하라는 방송이 나온다. 작전 예정 지점은 관제실이므로 네밋사는 관제실로 빨리 가자고 한다.

### 3층-공항 관제실

원폐 : 우게게게… 게아아아아!!

피네건 : 흠 이 정도의 악마에게 죽었다나…. 유다도 별 볼일 없는 녀석이었나.

네밋사 : 지금 악마… 당신이 죽인 거야?

피네건 : 응? 뭐냐 너희들은. 이런 곳에서 뭘 하고 있지?

네밋사 : 그쪽이야말로 이런 곳에서 뭘 하는 거지? 이것도 팬텀의 계획과 관계가 있나?

히토미 : 바, 바보.

피네건 : 호, 우리들의 일을 알고 있는 건가? 그쪽의 애송이는 서머너 같은데…. 우리 조직의 존재와 계획의 일부까지 알다니…. 너희들은 쿠즈노하인가?

히토미 : 쿠즈노하? 뭐지? 저기, 우리들은….

피네건 : 좋아. 죽으면 똑같은 거지. 이 피네건과 만난 걸 후회하게 해주지.

네밋사 : 뭐야, 아까부터 틀리잖아! 상대해 주지!

피네건 : 후후후후후후. 너희같은 어린애들을 내가 상대해 줄거라 생각해? 걱정하지 마. 너희를 죽이기엔 충분한 녀석들이니까. 천천히 즐기라고. 하하하하하하.

네밋사 : 뭐야 저녀석! 이렇게 무시당한 건 처음이야. 절대 용서할 수 없어.

## FIGHT! 악마 4형제

사룡 하쿠죠우지, 용왕 야코노카미, 요수 카쿠엔 등이 주인공과 싸우게 된다. 폐기물 처리장에서 얻은 유다의 악마들은 모두 레벨이 주인공보다 높지만 바로 소환할 수 있다. 꽤 강력하여 많은 도움을 받을 수 있을 것이다. 악마 4형제중 맨 뒤에 있는 녀석은 전체 회복 마법을 사용하여 먼저 죽이고 싶지만 마법 공격은 통하지 않고 통상 공격은 닿지 않는다. 앞에 있는 3마리를 죽인 다음 죽여야 할 것이다.

네밋사 : 응? 누구야!

남자 : 피네건…인가…. 좋은 몸을 갖고 있군…. 다음의 몸은 그걸로 할까.

네밋사 : 뭐, 뭐야, 너. 언제부터 거기에 있었지?

남자 : 꽤 전부터. 너희들이 싸움은 잘 봤다. 아직 어린 주제에 대단하더군.

히토미 : 전부터? 그럼 여기 올 때 느꼈던 느낌은…. 당신도 팬텀의 멤버인가?

남자 : 틀려. 내 이름은 스케로크(スケロク). 아까 그 남자가 말했던 쿠즈노하다. 너희들이야말로 누구지? 팬텀도 아니고 쿠즈노하도 아니야. 그런데 그쪽 어린 서머너…. 어찌된 일이지?

히토미 : 우, 우리들은… 그… 뭐라고 말하면 좋을까….

스케로크 : 뭐 좋아. 팬텀을 상대하고 있다면 어쨌든 적은 아닌 것 같으니. 실은 우리의 자자마가 이쪽 부근에 와 있는 것 같아서, 이 녀석을 찾고 있었지…. 이름은 레이 . 레이호. 본 적 없어?

네밋사 : 응? 몰라…. 이사람… 당신 애인이겠군?

스케로크 : 애들은 몰라도 돼.

전화 음성 : DR. M인가? 스푸키다. 지금 어디에 있어?

리더 : 실은 어떤 녀석들과 계약을 맺었어. COMP를 사용하는 너한테는 좋은 얘기야. 설명하고 싶군. 빨리 아지트로 돌아와. 그럼.

스케로크 : 방해했군. 상대가 똑같다면 또 만날 기회도 있겠지. 조심해. 그럼.

히토미 : 쿠즈노하…. 서머너네트에서도 그 이름이 있었어. 우리들처럼 팬텀 소사이어티와 싸우는 사람들이 있나봐…. 어쨌든 아지트로 돌아가자고.







스케로크는 레이를 찾고 있다

## 아지트

리더: 어, 갑자기 불러내서 미안. 아까 계약이 체결돼서 말이야.

런치: 여기 북쪽에 있는 「EL-115」에 대해 알고 있지? 꽤 인기가 있는 모양이야.

리더: 거기에 레티큐리안이라는 2인조가 있어. 표면적으로는 DJ를 보고 있지만 실은 실력있는 해커지. 그들에게 내가 사용하고 있는 인스톨 프로그램의 개량을 부탁했어. 가서 만나 봐.

런치: 내가 안내하지. 여기에서 북쪽으로 가면 돼.

## EL-115

DJ: 누구야? 아직 준비중이라고.

히토미: 저어 우리는 스푸키즈인데요….

DJ: 아, 너희들이군. 나는 레티큐리안의 알파. 이쪽은 동생인 베타. 잘 부탁해.

베타: 어서 와. 기다렸어. 내가 베타야. 잘 부탁해. 우후.

히토미: 잘, 잘 부탁합니다….

베타: 스푸키의 친구라고 하니깐 어떤 아이인가 생각했는데, 꽤 귀엽잖아, 호호호.

알파: 정말, 너는 귀여운 남자만 보면 그래? 참을성 없이. 대강의 이야기는 스푸키한테 들었어. 너희들 악마를 불러낼 수 있다며. …그럼 너희의 보물을 보여줘. 그 COMP가 뭔가 하는 거. 흐음 확실히 이상한 형태야. 이걸로 악마를 불러내는 건가? 잠깐 줘 봐.

네밋사: 근데 그건 마모루가 아니면 움직이지 않아.

알파: 어, 네가 아니면 움직이지 않는다고? …건방지네. 바이오 메트릭스를 사용하고 있는 건가? 뭐냐 이 키보드는? 이상한 문자뿐이잖아. 우리 머신과 호환성은 괜찮을까?

베타: 호호호. 스푸키한테 샘플을 받아서 분석해 놨어. 괜찮아 이 베타에 맡겨둬. 천재인 나라면 뭔가 할 수 있겠지. 우후.

알파: 그래 가능할 것 같아. 그럼 약속대로 너희들이 사용하는 소프트의 버전 업을 해 주겠어. 그럼 지금 있는 프로그램을 줘. 카피는 위법이지만 꼭 필요한 거니깐. 사실 다른 사람의 의뢰는 받지 않는데 스푸키의 소개 때문에 일하는 거야.

베타: 네가 못생긴 남자였다면 그만 뒀을 거야.

- A. 프로그램을 구입한다.
- B. 인스톨
- C. 밖으로 나간다.
- D. 이야기한다.

알파: 공짜로 해주는 것은 아니지만 거의 실비로 해 주는 거니까 고마워하라고.

전화 음성: 마모루, 마모루야? 토모코가, 토모코가 이상해. 엄마는 어떻게 해야 할지….

어머니: 눈을 뜬 채로 멍하니 있고 불러도 대답을 안 해…. 이상하다고. 집으로 빨리 와 줘!

네밋사: 뭐, 뭐라고? 재미있는 일이 벌어지는 거야? 가보자고.

## 아지트

리더: 오, 돌아왔어. 「EL-115」는 어땠어? 그거 잘 됐군. 그들의 실력은 보증하지. 기대해 보라고. 아, 그래. 서머너네트에 새로운 정보가 들어왔어.

서머너네트: 시스템부 발신. 악마 트레이드 시스템이 완성되었다. 패러다임 X내의 페트샵에서 가동한다. 사용을 희망하는 자는 그곳에서 패스워드를 입력할 것. 설정 패스워드는 「TNXDVL」. 이상.

리더: 패스워드는 「TNXDVL」, 「땡스·데빌」이란 뜻이군. 좋은 취미야. 이건 너희들에게 맡기지. 그럼… 나도 지금부터 밖으로 나가 조사할거야. 그럼 부탁해.

히토미: 마모루… 토모코의 상태를 보러 가자고.

## 아카네 다이-자택

어머니: 아, 마모루! 토모코의 상태가 이상해. 불러도 대답을 안 하니. 도대체 왜 그런 거지…. 지금 네 방에 있어. 보고 와.

토모코: …….

히토미: 토모코? 토모코!

토모코: …….

네밋사: 안돼. 의식이 없는 거 같아.

히토미: 그런, 왜 이렇게….


맛이 간 토모코

- A. 토모코에게 말을 건다.
- B. 상태를 본다.

히토미: 안돼…. 신경조차 쓰지 않아…. 도대체 왜 그러지?

- A. PC를 본다.
- B. 히토미와 상담한다.

히토미: 왜 그래? 아, PC가 켜 있네. 이것은 패러다임 X와…. 역시 그렇군. 지금 모니터에 떠 있는 건 VR 미술관이야. 영화관의 어트렉션이지. 그럼 토모코는 이렇게 되기 전까지 패러다임 X를 하고 있었군. 어? 하지만 기다려…. 이런 상태…. 나, 전에 본 적이 있어…. 아!? 그렇다! 전에 마모루가 이런 상태였어. 비전 퀘스트를 하고 있을 때와 같은….

네밋사: 잠깐 기다려. 그럼 이 아이도 비전 퀘스트를 하고 있다는 거야?

히토미: 분명 그럴 거야. 우리들처럼 패러다임 X에서 레드맨과 만났을거야. 하지만 그렇다면…. 그래, 아지트로 돌아가자. 나한테 생각이 있어.

## 아지트

히토미: …토모코는 패러다임 X를 하고 있을 때 의식을 잃은 거 같아. 그리고 너도 그랬어. 패러다임 X에서 레드맨과 만나고 비전 퀘스트를 받고 있었지. 분명 패러다임 X에 뭔가 있어. 네밋사의 힘으로 안으로 들어가면 토모코를 구할 수 있을 거야.

네밋사: 자, 잠깐 기다려. 왜 네밋사가 그런 일을 해야 하지?

히토미: 너도 레드맨에 대해서 궁금하지? 지금 가면 또 만날 수 있을 지도 몰라. 레드맨이 뭔지는 모르겠지만 토모코까지 말려들게 할 수는 없어. PC는 VR 미술관에서 멈췄으니까 분명 거기에 가면 뭔가 알 수 있을 거야.

네밋사: 흠… 좋아, 이번엔 도와주지(PC → 패러다임 X를 선택한다).

## 패러다임X

이 시점에서 일어나는 미니 이벤트 하나. 이곳 패러다임X에서 목욕탕 포럼에 간 다음 초로의 할아버지의 이야기를 들어보자. 그리고 이 대화에서는 모두 위쪽에 있는 선택기를 고를 것. 그러면 아마미 바이패스에 들어 갈 수 있다. 보스를 쓰러뜨리고 나서 은행 옆에 있는 할아버지를 다시 만나면 ID를 물어 온다. ID를 가르쳐 주면 은행에 50000엔을 넣어 줄 것이다.

## FIGHT! 스피드 데몬

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:18 | | HP:959 | | MP:46 | |
| 공격력:56 | | | 방어력:64 | | |
| 회피력:37 | | | 마법력:30 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 10 | 4 | 3 | 6 | 9 | 3 |
| 기술 | 도르미나, 양팔 떨어뜨리기, 헤피 트리거 | | | | |

스피드 데몬은 통상 공격력은 높지만 방어력이 떨어지고 마법에 대단히 약하다. 전열에 있는 주인공과 악마는 타르카자로 공격력을 올린 다음 공격하고, 후열은 체력 회복과 마법 공격에만 전념하면 그는 곧 죽을 것이다. 쓰러뜨린 후 반드시 은행 옆에 있는 의외인 할아버지를 찾아가서 ID를 알려 주면 50000엔을 받을 수 있다.

## VR 영화관-VR 미술관

(VR 영화관에서 A코스인 VR 미술관을 선택한다)

### VR 미술관 2층-돌고래 그림 앞

네밋사: 어? 여자아이의 목소리가 들려.

히토미: 이거 토모코의 목소리야. 이 그림 저쪽에서 들려 와…. 여기가 VR 미술관이라면… !! 역시. 이 그림 안에 있는 거야.

### 그림 아쿠아돌핀

히토미: 아! 저쪽에서 누가 돌고래하고 놀고 있어…. 저거 토모코 아니야? 가보자고!!

네밋사: 저기, 마모루… 이 아치형의 돌, 아까 보지 않았어? 아까부터 같은 곳을 계속 걷고 있는 느낌이야. 돌아가서 다시 찾아보는 게 좋지 않을까?



그녀는 힘든 현실에서 도피한 것이다

하지만 결코 다가갈 수 없었다. 다시 찾아보자는 네밋사의 말에 일단 뒤로 돌아서 그림 밖으로 나가면 이상한 삐에로 복장의 사나이가 말을 건네 온다.

### VR 미술관 2층

???: 이봐요, 형제! 뭐, 뭔가 안 풀리는 모양이군? 나는 쟈그라 잘 부탁해!

네밋사: 뭐야 당신? 우리들에게 무슨 볼 일…. 당신 뭔가 수상해!

쟈그라: 아아, 형제! 당신의 동료는 입이 험하군!? 뭐 상관은 없지만. 당신이 얼굴을 찌푸린 이유란 게…. 잠깐 기다려, 먼저 말하지마. 내가 맞춰 볼 테니깐. 응~… 그렇군. 내 느낌으로는 소중한 여동생에 무슨 일이 있는 거지? 핫하하하하! 핵심을 맞췄군?

네밋사: 이녀석 이상해. 뭔가 위험해. 조심하자!

쟈그라: 당연히 구하고 싶겠지? 이대로 놔두면 너의 여동생은 영원히 기억이 돌아오지 않을걸. 자, 그럼 어떻게 할까? 하하하, 대답은 체스다! 나와 체스를 하는 거지!

네밋사: 장난하지 말라고! 왜 너하고 체스를 해야 하는 거지!!

쟈그라: 시끄러!! 나는 형제와 이야길 하고 있는 중이야. 자네, 그렇지 않나? 체스 그림이 내 집이래서 말이야. 그 안의 「보드룸」이란 곳에 체스보드가 있지. 그곳에 세 개의 말을 놓고 체크 메이트를 할 수 있다면 자네의 승리지. 이번은 특별히 초보자 중심의 룰이야. 그래서 3개의 말이 어디에 있는지… 알고 싶겠지? 한 개는 이 몸이 갖고 있어. 나머지 두 개는 이 미술관의 그림 안의 어딘가에 들어 있으니까 찾아보라고. 3개를 모으지 않으면 의미가 없어. 힘내게 형제. 그럼 ...가하하하하!

네밋사: …사라졌어! 녀석, 체스 그림 안에 있다고 하는데 대체 어떤 녀석이지? 먼저 3개의 말을 찾아야 하나? 이 미술관의 그림 안에 있다니…. 돌고래 그림처럼 안에 들어갈 수 있나.

## VR 미술관 2층 – 그림 스트레인지 에리어

???: !녕안…

히토미: 꺄아! …뭐지? 살아 있어?? 뭔가 말했어…. 하지만 의미를 알 수 없는데.

???: ?다탔 예볼 부야케타

네밋사: ???? 뭘 말하고 싶은 거지? 「!녕안」? 「?다탔 예볼 부야케타」? 알 수 없어. 후훗… 하지만 자세히 보니 귀여워. 그렇지?

히토미: 아… 가버렸다. 뭐였지? 어? …그러고 보니 더워. 가만히 있어도 땀이 나와…. 뭔가 이상한 세계야, 여기는.

여기에서 나타나는 귀여운 생물은 거꾸로 말하고 있었던 것이다. 그러니 의미를 알 수 없지. 계속 걷다 보니 히토미가 이상하다고 말한다.

히토미: 마모루… 여기 좀 이상한 거 같아. 계속 걸어도 끝이 안 보여.

네밋사: 어머? 히토미. 지금 느꼈어? 이 그림의 세계에는 끝이 없어. 하지만 「끝이 없다」란 말은 정확하지 않아. 내 생각인데 이 세계는 북과 남, 동과 서가 서로 연결되어 있는 일종의 폐쇄공간이야. 멍하니 걷고 있으면 죽을 때까지 같은 쪽을 향해서 걷게 되는 거야.

히토미: 폐쇄공간? 그건 「뫼비우스의 띠」와 같은 것인가? 어쨌든 방향을 정해서 걷는 편이 좋겠어.

방향을 정해서 걸어라…. 먼저 출발 지점이 필요하다. 출발 지점은 바로 출구. 출구가 있는 건물 벽을 따라서 왼쪽으로 돌아가면 양쪽에 워프 존이 있는 걸 볼 수 있는데 이 워프 존 사이로 들어가면 대화 메시지가 나타나며 ???한 녀석이 등장한다. 이 녀석이 뭐라고 말하는데 한번 따라서 해보기로 하자. 마지막까지 통과하면 「루크의 말」을 입수할 수 있다. 이 곳에서는 오토 맵핑이 되지 않으니 인스톨 프로그램 「네오·클리어」가 많은 도움이 된다.

**???가 말하는 도움말**

???: 북쪽은 그만둬!(! ケトめヤ はた·キ) → 남쪽 워프 존으로 가라는 얘기

???: 동쪽 틀리다!(! うがち· シガひ) → 서쪽 워프 존으로

???: 서쪽으로 돌아가는 것이 좋다!(! イイがルがマ にシ·に)

???: 스스로 생각해라!(! ロえガンかデンぶジ) → 남쪽으로 갈 것

## VR 미술관 1층–유룡(幽瀧)

네밋사: 어? 폭포 그림으로 들어 온 거야? 그런데 왜 이런 곳에…??

히토미: 그래, 왜 그럴까? 게다가 여가… 질퍽질퍽하고 축축해….

네밋사: ……! 축축해? 그래! 여기는 아마 그 그림에 그려진 폭포의 뒤가 아닐까?

### 유룡–보물창고 앞

네밋사: 응? 마모루…!! 봐!! 「이 앞은 보물창고(寶物倉)」라고 써 있어!! 분명 「체스의 말」이 있을 거야!! 간단하게 찾다니 운이 좋아!!

네밋사: 응? 이건! 이 문이야!! 이 문 안에는 「체스의 말」이 있어!! 뭐야! 쉽잖아!! …그런데 문에 뭔가 또 써 있네? 어디 어디… 「개문지서(開門之書)」가 없는 자 들어갈 수 없다. 설마!? ……. 역시 열 수 없어! 열쇠가 걸려 있는 거군? 어쩐지 이야기가 너무 쉽게 풀렸어.

흉조 모쇼보(モ-ショボ-)는 자폭이라는 어마어마한 공격을 한다. HP가 1/2이 없어지며 모쇼보 2마리가 동시에 자폭하는 날에는 그냥 게임이 끝난다. 모쇼보는 약간이라도 대미지를 입으면 자폭을 시도한다. 그러니 모쇼보를 죽일 때에는 한 턴에 한 마리씩 확실하게 죽이고 그 턴에 못 죽인다면 차라리 공격을 하지 말자.

### 북동쪽 방

???: 뭐냐 너희들은. 난 지금 바빠. 돌아가 주지 않겠나? 아? 이름? 나는 「천홍(泉紅)」이라고 하는 사람인데??

천홍: …뭔가 불만 있어??

### 남동쪽 방

???: 아! 뭐냐, 뭐냐? 자네들은? 자네들은?? 난 「협황(脇黃)」!! 잘 부탁해!

협황: 그래 누구지? 뭘 하러 왔지? 아아! 감질난다!! 뭐라고 말 좀 해!! 정말!! 질려버렸어! 돌아가! 나가라! 이젠 오지 않아도 좋아! 그럼!

### 북서쪽 방

???: …! 아~ 깜짝 놀랐어. 높은 곳에서부터 떨어지는 꿈을… 꾸었다. 이상해. 여기에 손님이 올 줄이야…. 몇 년 만인가…. 나는 「우자(右剌)」라고 하지…. 잘 부탁해.

우자: ……! 아아… 졸려….

### 남서쪽 방

???: 호오 호오. 희한해. 이런 곳에 손님이라니. 내 이름은 「약자(若子)」. 잔돌이 할아버지야.

약자: 뭐, 아무 것도 없는 곳이지만 천천히 쉬다 가게.

네밋사: 이봐 「개문지서」 말인데 그 할아버지 4명이 뭔가 알고 있지 않을까? 말이라도 물으러 가볼까?

### 북서쪽 방

우자: …「개문지서」… 그건 … 실은… 천홍과 나는 그 개문지서에 대해서 잘 알고 있으니까…. 천홍과 나는 갖고 있지 않아…. 다른 사람에게 가봐.

네밋사: 다른 할아버지한테도 물어보자!

### 남서쪽 방

약자: 「개문지서」라면 우자가 갖고 있어! 유감이지만 나는 갖고 있지 않네. 우자에게 물어 봐. 단자… 그 녀석 최근 멍하니 하고 있어서…. 늙고 싶지 않네.

### 남동쪽 방

협황: 「개문지서」는 말야, 약자! 그래 약자가 갖고 있어! 나는 갖고 있지 않아!! 음! 약자야! 약자한테 가보게!!

### 북동쪽 방

천홍: 나와 협황은 갖고 있지 않지. 다른 곳을 찾아봐!! 자아! 볼 일 다 봤으면 돌아가라고.

네밋사: 잠깐, 어떻게 생각해? 할아버지들의 말로는 누가 갖고 있는지 알 수 없잖아? 즉, 어느 할아범도 결국은 자신은 갖고 있지 않다고 말하는 거잖아? …! 이건 4명 중에 누구 한사람이 거짓말하고 있기 때문에? 그래 그런 거야!! 제길!! 어느 녀석이야!! 이 네밋사님을 속이려고 하는 뻔뻔스런 할아범은!! 거짓말 할아범을 찾아내자!! (개문지서는 약자가 갖고 있다. 남서쪽 방으로 가서 따지자.)

개문지서 말입니다만….

A. 갖고 있는 것은 당신!

B. 아니오, 아무 것도 아닙니다.

약자: …… 어떻게 알아냈군! 좋아! 여기는 보다시피 너무 따분한 세계라서 말이야. 너희들 같은 손님이 오면 굉장히 기뻐! 하지



만 웃음거리로 만들었군. 그냥 할아버지의 악의 없는 장난이라고 생각해. 자 이거 「개문지서」야. 이걸 갖고서 보물창고 앞에 가면 문이 자동적으로 열려. 또 놀러 오라고! (보물창고에 가면 「나이트의 말」을 얻는다.)

## VR 미술관 2층-창가의 체스(窓 のチェス)

네밋사: 여기야! 쟈그라라고 하던 사이코같은 녀석이 집이라고 하던 체스의 세계!

쟈그라: 어이, 형제! 정말 자네 나이트와 루크의 말을 구할 줄이야. 뭐 할 수 없지. 마지막 한 개 「비숍의 말」은 약속대로 자네에게 주겠어. 어때 갖고 싶겠지? 그래, 그렇게 정직해야 돼. 마음에 들었어. 비숍의 말은 너에게 주지. …대신 너의 목숨은 내 것이다. 자기 이외는 신용하지 않는다. 이게 게임의 상식이지. 하하하! ("왕의 길을 가라(王様の道を進め)"에서는 바닥에 체스 그림이 그려진 부분만 통과하며 가야 한다.)

### FIGHT! 자그라

| DARK-CHAOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:28 | | HP:830 | | MP:204 | |
| 공격력:72 | | | 방어력:86 | | |
| 회피력:50 | | | 마법력:98 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 8 | 8 | 11 | 7 | 6 | 5 |
| 기술 | 타르카쟈, 스쿠카쟈, 잡아당기기, 침묵의 속삭임 | | | | |

체스 그림을 따라가는 방에서 나와서 양쪽에 아이템 상자가 있다. 여기에 디크로즈의 돌이 있는데 이것은 반드시 입수해 두어야 한다. 자그라와의 전투에서는 전투력과 방어력이 강한 람세르그 두마리와 함께 나오며 이때 자그라는 마법을 사용할 수 없게 만드는 마법으로 플레이어의 마법을 봉인한다. 이때 디크로즈의 돌을 사용하면 쟈그라가 사용한 마법의 봉인이 풀리며 마법을 사용할 수 있다. 같이 따라나온 람세르그는 통상 공격이 거의 먹히지 않기 때문에 마법으로 처리하자. 앞에 두 악마만 처리하면 자그라는 쉽게 처리할 수 있다.

## 보드 룸([illegible])

(루크의 말, 나이트의 말, 비숍의 말을 사용하자.)

히토미: 쟈그라가 말한 대로라면 이것으로 토모코를 구하러 갈 수 있을 텐데…. 아무튼 빨리 아쿠아돌핀의 그림으로 가자.

## VR 미술관 2층 - 그림 아쿠아돌핀

중학생: 형, 알고 있어? 돌고래라는 녀석은 머리가 좋아. 그러니까 자신을 지키기 위해서라면 거짓말도 해. 우리를 속이기도 한다고. 동물이니까 순진하겠지 하고 생각하면 크게 당할 거야.

토모코: 아하하하… 후후후….

돌고래: 그래, 토모코. 그런 재미없는 세계의 일 따윈 전부 잊어버리면 돼.

토모코: …그래…. 여기 있으면 아무 걱정 없어…. 불안도… 싫은 일도….

히토미: 토모코! 대체 어떻게 된 거야!?

네밋사: 저건… 그래, 저건 토모코의 혼이야. 혼이 이런 곳에 들어와 있으니깐 바깥 세계에서는 죽은 것처럼 움직이지 않았던 거야.

돌고래: 큐큐? 뭐야 너희들은? 어떻게 해서 여기에 들어왔지?

네밋사: 저 돌고래는…. 저 녀석이 이 세계에 토모코의 혼을 잡아 온거야. 하지만 저 녀석은 마모루에게 비전 퀘스트를 시킨 레드맨은 아니야. 저 돌고래는… 보통 악마야.

히토미: 너 토모코를 어떻게 할 생각이야? 그 아이의 혼을 돌려줘!

돌고래: 큐큐! 토모코는 스냣피의 친구가 되었어. 토모코가 그렇게 말했지.

히토미: 그런… 토모코! 말을 해, 토모코!

토모코: … 히토미? 오빠도…. 어떻게 된 거야? 왜 여기에?

히토미: 토모코 정신차려. 여기는 와서는 안되는 곳이야. 우리들과 함께 돌아가자.

토모코: 돌아가자고? 저 세계로… 싫어… 싫다고. 나는 안 돌아가!

히토미: 어째서? 어머니도 걱정하고 있어!

토모코: 틀려. 어머니가 걱정하는 건 입시 뿐이야. 토모코의 괴로운 일은 알아주지 않는다고. 하지만 스냣피는 틀려. 내 기분을 이해해 주었어. 스냣피와 함께라면 안심이 돼.

네밋사: 난처한데. 완전히 악마에게 혼이 빠졌어. 이대로는 혼을 먹혀서 두 번 다시 눈을 못 뜰지도 몰라.

스냣피: 큐큐. 이제 알겠지? 이것은 토모코가 바란 일이야. 이 세계에는 토모코와 같은 기분을 갖고 있는 인간이 매우 많지. 더더욱 많은 혼이 모이고 있어. 너희들 방해하지마!

### FIGHT! 스냣피

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:32 | | HP:1068 | | MP:312 | |
| 공격력:78 | | | 방어력:98 | | |
| 회피력:58 | | | 마법력:83 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 7 | 12 | 8 | 9 | 7 | 6 |
| 기술 | 부후라, 마하-부후, 돌핀 킥, 자식을 지키는 노래 | | | | |

돌고래 스냣피에게 마법을 사용하면 자기에게는 마법이 통하지 않는다고 하지만 여기에 들어오기 전 어떤 중학생이 말했듯이 이 녀석은 거짓말쟁이다. 즉, 마법이 통한다는 얘기. 이 녀석에게 마법을 사용하면 대미지 표시가 안 되지만 피해는 입는다. 전체 공격인 돌핀 킥이나 마하·부후를 사용했을 땐 반드시 체력을 회복시키고 어떤 공격 마법이던지 계속 사용한다. HP는 1068이므로 5~8턴 정도만 버틴다면 승리.

| 사용 악마 | 엔젤, 마르토, 잭프로스트, 실키, 아토노카미 |
|---|---|

토모코: 어… .여머, 오빠. 히토미 언니도. 어떻게 된 거야? 둘이서.

히토미: 잘됐어. 토모코. 정신이 돌아왔구나.

토모코: 나… 어떻게 된 거지? VR 미술관을 보고 있었는데 갑자기…. 아, 빨리 돌아가서 공부해야 돼. 공부는 싫지만 엄마가 걱정하니까. 하지만 시험이 끝나면 좋아하는 그림을 많이 그릴 거야. 그럼 나는 먼저 돌아갈게. 바이바~이.

히토미: 어떻게 될지 몰랐는데. 일이 잘 해결됐네.

네밋사: 하지만 결국 레드맨은 관계가 없었어. 만나볼까 생각했는데.

히토미: 악마가 이런 일까지 할 줄이야…. 게다가 기분 나쁜 말까지 했었어. 혼을 모은다니….

네밋사: 어쨌든 쓰러뜨렸으니까 괜찮아. 우리들도 돌아가자.

## 아지트

히토미: 토모코가 건강한지 만나러 가보자.

>메일이 도착했습니다.PC → 메일을 본다(メールを見る) 「레티큐리언」님의 편지입니다.

알파: 새로운 인스톨 소프트를 만들어서 메일을 보낸다. 이번에는 COMP 합체의 기능을 확장시킨 「슈타이너」야. 이것이 있으면 정령·어혼·조마를 포함한 COMP 합체가 가능해. 시간 나면 EL-115로 오라고. (시바하마 코어에 들러 반드시 체력을 회복하고 EL-115에 가서 새로운 인스톨 프로그램을 받은 다음 집으로 가보자.)

## 자택

토모코: 앗, 오빠. 어서 와!

어머니: 아, 정말 잘 됐어. 토모코가 정신을 차렸어. 이상했던 토모코가 마치 아무 일도 없었던 모양으로 건강해졌어. 뭐라고 해야 하나 마치 최면술에 걸렸던 것처럼 의식이 없었는데….

토모코: 오빠. 난 잘 모르겠는데. 정말 이상했었어? 잠깐 VR 미술관을 본 것뿐인데…. 앗! 그래! 혹시 오빠 VR 미술관에서 나랑 만나지 않았어? 그런 기억이 있는 걸. 확실히 돌고래 그림 앞…. 아니 돌고래 그림 속이었나?

히토미: 후후. 분명 토모코의 착각일거야. 왜냐면 마모루는 VR 미술관에 간 적이 없는 걸.

토모코: 아, 그런가. 그래도 오빠랑 만났던 기분이 드는데….

어머니: 그건 토모코가 컴퓨터만 해서 그래.

토모코: 알았어요. 뭐라고 해도 난 꽃의 수험생이니까. 크게 빛날 미래를 위해 지금 어쩔 수 없이 수험공부를…. 하아. 자, 해 볼까.

어머니: 어? 매일 싫은 소리만 하던 녀석이 갑자기 말을 잘 듣네.

무엇을 하겠습니까?

A. 자신의 방으로 간다.
B. 어머니와 이야기를 한다.
C. 밖으로 나간다.

히토미: 어? 아저씨….

부친: …… 응? 히토미하고 마모루인가…. 어서 와….

히토미: ? 아저씨, 좀 이상해.

무엇을 하겠습니까?

A. PC
B. 거실로 간다.

(자택에서 나와 아지트로 향하던 주인공들. 그러나 이상한 남자와 만나게 된다.)

네밋사: … 잠깐, 뭐지!?

???: 후우우우… 후우우우….

네밋사: !? 뭐, 뭐지 이녀석?

???: 후우우우… 네밋사…. 드디어 찾아냈군….

네밋사: 나, 나를 알고 있어?

???: 후우우우… 철의 몸이라면 너를 쓰러뜨릴 수….

네밋사: !? 이 느낌… 이 기분은…. 너는 분명 무위스!?

히토미: 무위스라면 천체 박물관에서 내 몸에 들어 왔던?

네밋사: 어디로 사라졌는가 했는데 그런 몸을 만들고 나오다니. 하지만 왜 네가 날 알고 있지!?

무위스: 네밋사… 너까지 지상으로 나오다니…. 우리들의 위협…, 너만 없다면….

## FIGHT! 무위스

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:25 | | HP:2016 | | MP:585 | |
| 공격력:68 | | | 방어력:82 | | |
| 회피력:48 | | | 마법력:79 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 9 | 7 | 9 | 8 | 8 | 6 |
| 기술 | 아기라오, 잔마, 메기도, 다이나 블레스트, 시 마커 | | | | |



무위스의 습격

갑자기 나오는 무위스 때문에 미리 시바하마 코어에서 회복을 하라고 한 것이다. 제 2형태의 무위스는 네밋사를 주로 공격해 온다. 그녀의 HP를 계속 회복시키면서 마법 공격을 가하자. 무위스의 HP는 높지만 네밋사의 체력을 꾸준히 회복시키면서 공격하면 쉽게 처리할 수 있다.

무위스: 바, 바보같은… 먼저 싸웠을 때보다 더욱 강해졌군…. 역시 너를 없애지 않으면 안돼. 너는 우리 주인님의 위협이 된다…. 우리들의 위협이 된다….

네밋사: 도망쳤어!? 정말 조금만 더 있었으면.

히토미: 그런데 어째서 지금 악마가 네밋사에 대해 알고 있었던 걸까?

네밋사: 아마 나를 가둔 녀석과 관계가 있을 거야. 그렇게 밖에 생각할 수 없어. 겨우 꼬릴 잡았어. 반드시 잡을 거야!

히토미: 잠깐 기다려. 잡는다고 해도 어디로 갈 거야? 봐, 저길.

네밋사: 저쪽? 응… 뭔가 떨어져 있네…. 뭘까? (금속 파편을 입수한다)

히토미: 분명 무위스의 몸에서 떨어진 파츠야. 이것을 조사하면 녀석의 거주지를 알 수 있어.

네밋사: 역시. 히토미 똑똑해. 빨리 모두에게 보여 주자고.



단서가 되는 금속 파편

## 아지트

리더: …그래서 악마가 이런 파츠를 떨어뜨렸단 말이야?

네밋사: 사물에 달라붙는 악마야. 그건 녀석의 일부분이지.

리더: 그럼 이 파츠가 나오는 곳이 그 악마가 있는 장소란 것인가…. 하지만 미안하군. 나로서도 이게 무슨 파츠인지 모르겠어.

유이치: 여기. 여기에 마크가 찍혀있어.

식스: 아. 이건 알고있지. 레온 자동차의 마크다.

네밋사: 레온 자동차…. 녀석, 이런 곳에 숨어 있었군. 좋아, 이번에는 놓치지 않겠어. 가자고.

리더: 기다려. 악마의 주거지에 들어서 공격할 생각인가?

네밋사: 그 무위스라는 악마 나에 대해 알고 있었어. 다른 것도 알고 있을 거야. 잡아서 캐물어 봐야지.

리더: 하지만 악마가 있는 것이라면 팬텀 소사이어티도 가까이 있을 거야. 어쨌든 둘만 가는 것은 그만둬. 우리도 함께 간다.

유이치: 앗호! 나도 진짜 악마를 보고 싶었지.

식스: 바보냐 넌. 모르니깐 그렇게 말할 수 있는 거야.

런치: 하지만 우리들로는 악마가 나왔을 때 대처할 방법이 없어. 어떻게 할거지?

리더: 직접 싸우지 않아도 뒤에서 도울 수 있겠지. 둘에게만 무리를 시킬 수 없지. 레온 자동차 공장은 유량도(由良島) 서쪽에 있어. 자아, 출발하자.

## 유량도 - 레온 자동차 공장(レオン自工)

### 1층

리더: 너무 깜깜하군. 이대로 이 안에 들어가는 건 위험해. 우선 전등을 찾자고. 팀을 나눠서 주전원실을 찾아보자. 나와 런치가 한팀. 식스는 유이치와 함께 하라고. 너는 히토미가 위험하지 않도록 빈틈없이 지원해.

네밋사: 리더는 나쁜 사람은 아니지만… 왠지 시치미를 떼고 있는 것 같아. 왜, 네밋사가 마모루에게 도움을 받아야 하지?

히토미: 후후후… 리더는 말이지. 저렇게 보여도 언제나 멤버에게 신경을 쓰고 있는 섬세한 사람이야. 그렇지?

네밋사: 그런데 왜 어두운 거지!? 여기?

히토미: 그래. 이상하네. 아무리 밤이라고 하지만 공장의 전기가 전부 꺼져 있다는 게… ! 설마?! 그 녀석의 짓…?! 마모루, 네밋사… 주의해! 공장의 전기를 끈 것이 무위스라면… 리더가 위험해!

네밋사: 흠… 그 바보같은 녀석이 어둠에서 이쪽을 노리고 있겠군…. 재미있어! 이 네밋사에게 싸움을 걸어오다니 후회하게 만들어 주지. 그럼 무위스를 찾자!

종업원: 위로 올라가는 엘리베이터가 있지만 아까 전기가 나가서 지금은 사용할 수 없어요.

히토미: 분명 엘리베이터를 타고 다른 층으로 간 거야. 기가 막히네. 악마 주제에.

종업원: 아. 악마라니… 좀 이상한 여자군.

### 1층 - 주전원실

런치: …어때, 리더. 잘 될 것 같아?

리더: 그래… 조금 있으면. 그럼 이번엔 이녀석을 가동시켜서 시스템을 작동시키면… 좋아. 그리고 마지막은 송전개시 명령을 이 버튼으로… 좋아. 끝났다. 이것으로 공장 내에 전원이 들어온다.

런치: 겨우 우리가 먼저 해 낸 거 같군. 그럼 리더, 어떻게 하지? 엘리베이터는 움직이나?

리더: 잠깐 기다려. 음… 이건가? 아, 이거다. 좋아. 확인했다. 운전중이다. 후, 이제 앞으로 진행할 수 있겠군. 너희를 습격한 것이 어떤 괴물인지는 모르겠지만 조심하라고. (전원을 키면 악마가 나타나기 시작한다.)

???: 잠깐 너희들. 여기서 뭐하고 있지? 공장의 전원을 넣은 건가?

네밋사: 그쪽이야말로 누구야!

히토미: 당신은… 혹시 레이 · 레이호 씨?

레이: 헤… 나를 알고 있군. 어머, 당신이 갖고 있는 COMP…. 아무튼 적은 아닌 것 같은데. 하지만 악마가 나오지 않게 겨우 전원을 내려놓았는데 어떻게 할 예정이지?

히토미: …아, 미안해요…. 그게, 쫓고 있는 악마가 있어요

레이: 그래. 알았어. 그렇다면 너희가 끝을 내.

네밋사: 뭐야, 저 여자! 건방지게! 화 나네!

### 2층

런치: 아, DR. M, 히토미. 괜찮아? 발밑을 조심해. 여기저기에 구멍이 뚫려 있어…. 누가 파괴해 놓은 것 같아.

네밋사: … 녀석이 만들어 놓은 것 같군. 분명 소심한 녀석일 거야.

런치: 하지만 느꼈는지 모르겠는데 다행히도 이 비밀 통로에는 악마가 나오지 않는 것 같아. …식스에게는 이런 말 하지마.

### 3층

네밋사: 응? 지금 뭔가 빛났어…. 열쇠다. 열쇠가 떨어져 있어. 주울까?

A. 줍는다.
(비상용 전원실 키를 얻는다)
B. 줍지 않는다.

## 3층-비상용 전원실

히토미: 여기도 공장내의 설비 제어를 할 수 있는 방인가 봐. 음… 여기에서 제 2 엘리베이터를 움직일 수 있을 텐데.

네밋사: 빨리 해 마모루.

시스템: ……. 제2 엘리베이터를 기동시킵니다.

네밋사: 정말 귀찮네. 우리를 만나고 싶지 않은가 본데. (비상용 전원실을 작동시켰다면 2층으로 내려와서 제 2 엘리베이터를 타고 4층으로 올라간다.)

## 4층

식스: 잘 돼가?

네밋사: 식스, 왜 혼자지? 유이치는?

식스: 잠깐 이야기 좀 들어봐. 그녀석 정말 멍청해서 말야. 정확히 말해 걸리적거려. 그래서 내가 확 말해 줬지. 정신차리라고 말야. 그랬더니 삐졌어. '알았어! 돌아가면 되잖아? 식스 바보!' 하고 돌아가 버렸어. 아니, 잘됐어. 그녀석이 있으면 목숨이 몇 개 있어도 부족할 거야.

네밋사: …너, 의외로 여유를 부리네. 무서운 거 싫어하면서…. 뭔가 꿍꿍이가 있지?

식스: …없어, 없다고!

네밋사: …알았어. 아까 런치가 말했던 대로 여기도 악마가 나오지 않는 거군. 정말 그런데! 무서운 거 싫어하는 네가 이렇게 강한척하다니 그밖에 다른 이유는 생각할 수 없는 걸. 너, 쭉 이 부근에서 어슬렁어슬렁하면 될 거라고 생각하고 있는 거지! 정말로 너무 겁쟁이니깐!

식스: …시끄러워, 히토미! 나는 너희들과는 다르게 두뇌파야! 악마와 뒹굴면서 싸우는 육체파하고 같은 부류에 넣지 말라고! 자, 그럼.

## 4층 - 모니터룸

무위스: 게게… 쫓아왔는가 네밋사. 역시 너는 우리들을 없앨 작정이군. 너의 존재는 우리 주인에게도 위협이 된다. 이번이야말로 너를 없애주지.

네밋사: 위협, 위협이라니 실례네. 네밋사가 위협이 되는지 어떤지는 네 사정이야. 무위스, 넌 왜 네밋사에 대해 알고 있는 거지? 네밋사를 봉인시킨 녀석을 알고 있는 거야? 그 주인이란 게 네밋사를 봉인시킨 거야?

무위스: 응? 무슨 소릴 하고 있나? 우리들의 주인을 잊었다고 하는 건가?

네밋사: 우리들이란 무슨 말이지? 나도 관계가 있다는 거야? 돌려서 말하는 게 너무 많아! 전부 말해 줘. 네가 어떤 녀석이고 네밋사에 대해 뭘 알고 있는지!

무위스: 기억을 잃어 버렸는가…. 아니면 자각하고 있는 건가…. 네가 소멸하면 돼. 사라져라 네밋사…. 그것이 우리의 대답이다.



### FIGHT! 무위스

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:36 | | HP:3812 | | MP:1112 | |
| 공격력:98 | | | 방어력:114 | | |
| 회피력:64 | | | 마법력:105 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 13 | 9 | 12 | 13 | 8 | 5 |
| 기술 | 아기라오, 아기, 메기도, 마하-라기온, 시 마카, 메기도라, 디스트로이 파일 | | | | |



제 3변이를 한 무위스

무위스는 로봇에 기생하여 나오므로 전격계 마법인 지오가 잘 통한다. 그러므로 후방에서 마법으로 공격할 때에는 지오계 마법을 갖고 있는 동료 악마를 소환해 놓자. 처음에는 몇 턴 동안 가만히 프로그래밍을 하다가 갑자기 공격을 해 온다. 주로 네밋사를 목표로 공격해 오므로 그녀를 집중적으로 방어하자. HP는 3800대로 꽤 높기 때문에 장기전으로 갈 공산이 크다. 지오계 마법만 잘 쓰면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

| 사용 악마 | 람제르그, 나타타이시, 라쇼로나, 아토노카미 |
|---|---|

무위스: 가가… 그… 그… 이, 이 몸을 갖고서도… 너를 없애지 못했는가…. 더… 더욱… 강한 힘을… 손… 손에 넣어서….

네밋사: 다시 사이버 스페이스로 도망칠 생각인가? 이번이야말로 놓치지 않겠다!

## VR 투어스

네밋사: 뭐지, 이 느낌…. 뭔가… 내 안에 들어 와… ? 엣? 잠깐 뭐? 싫어어어어어!! …누구야, 이녀석. 여기는…. 어디지? 무엇을… 대체 무엇을 하고 있는 거지…? 싫어… 싫어…. 부탁해…. 사라져…. 뭐자… 이것도 무위스의 짓인가? 그렇다면… 어쩔 생각인지 가르쳐 줘야 할거 아냐! 빨리 쫓아가자, 마모루!

무위스: 그그그, 기기… 그그….

네밋사: 있군. 무위스.

무위스: 네밋사… 여기까지 쫓아온 건가….

네밋사: 이건 네 덕분이야, 무위스. 네가 히토미에게 들어 왔을 때 나한테도 이 세계로 들어갈 수 있는 힘이 생겼지.

무위스: 그그… 기억을 잃어버린 건 확실하군…. 그 힘은 너의 몸에 붙은 것이 아니다. 우리들은 원래 그 능력을 갖고 있는 거다.

네밋사: 우리들…. 잠깐 기다려봐! 나와 네가 어떻게 같다고 말하는 거야!?

무위스: 후후후… 나의 최후를 보러 왔는가? 너는 죽음을 관리한다…. 하지만… 우리는 한사람이 아니야…. 제 2… 제 3의 내가… 반드시… 너를… 그, 그리고, 마니토는….

네밋사: 무, 무위스!! 아직 듣고 싶은 것이 있어! 무위스! 무위스!!

히토미: …분명 사이버 스페이스에 들어오는 것이 마지막의 힘이었던 거야.

네밋사: 이런!! 뭐지! 겨우 실마리를 잡았는데!

히토미: 하지만 네밋사, 무위스는 너를 봉인한 사람에 대해서는 몰랐던 것은 아닐까? 오히려… 아마도 다른 뭔가를….

네밋사: 알고 있어! 저 녀석은 나에 대해 뭔가를 알고 있었어. 내가 어떤 사람인가를 알고 있었어!

히토미: … 기억을 잃어 버렸다니, 정말이야?

네밋사: …그런 일은 있을 수 없어. 나는 나인걸. 어쨌든 이런 곳은 빨리 나가자. 왠지 난 싫어. 공장으로 돌아가자.



자신의 존재를 두려워하는 네밋사

## 공장

네밋사: 왠지 진정이 안돼. 화가 나 죽겠어!

히토미: 할 수 없잖아, 네밋사. 분명 또 기회가 올 거야. 우선 모두와 합류하자고. 혹시 걱정하고 있을지도 몰라.

???: 흠. 마모루지? 그쪽의 서머너는.

히토미: 다, 당신은….

레이: 여기에 있던 악마는 당신이 쓰러뜨렸군. 꽤 하잖아.

네밋사: 뭐야, 옆에서 보고 있었던 거야?

레이: 나는 팬텀을 조사하러 왔어. 악마퇴치가 아니라. 악마가 있는 장소, 팬텀이 있다… 라고 생각했는데. 유감이야. 헛걸음쳤어. 너희들도 그렇게 생각하지 않았을까?

히토미: 그것도 그렇지만…. 여러 가지로….

레이: …복잡한 사정이 있군. 특히 너는…. 너한테는 두 개의 영혼을 느낄 수 있어. 하지만 한쪽은… 대체 무슨 일이 있었지? … 뭐, 여기에서 너희들을 검색할 생각은 없지만. 단지, 이대로 팬텀에 관여할 생각이라면 너희들도 그 사람을 만나 두는 편이 좋아. 마담 긴코(銀子)…. 우리들 구즈노하의 감사역.

네밋사: 잠깐, 너희들을 신용하고 있지 않아. 왜 그런 사람을 만나야 하지?

레이: 물론 강요할 생각은 없어. 하지만 그 사람은 팬텀에 대해 잘 알고 있지. 반드시 힘이 되어 줄 거야. 마담은 지금 업마전에 있어. 얘기는 내가 해 놓지.

네밋사: 잠깐 그렇게 일방적으로….

레이: 아…, 누가 온 것 같네. 그럼 나는 실례. 싸움은 적을 아는 일부터 시작해야 돼. 이건 프로로서의 충고. 그럼 바이바이.

히토미: 레이… 이상한 사람이네. 네밋사에 대해 알아차린 것 같고…. 확실히 듣고 보면 우리들 팬텀에 대해 잘 몰라….

리더: 여어 둘 다 무사했군.

런치: 그런데 너희들이 말하던 악마는?

네밋사: 해치워 버렸어. 왠지 진정되지 않지만.

리더: 해치워 버렸다, 인가…. 그럼 팬텀에 대한 단서는….

히토미: 없어요…. 아무 것도….

리더: 그런가…. 그럼 이것으로 너희들도 습격 당하지 않아도 되고 전원 무사하게 되었군. 아지트로 돌아가지. 유이치도 걱정이 되니.

네밋사: 먼저 가. 우리들은 할 일이 있어.

히토미: 네밋사, 업마전에 갈 거야?

네밋사: 다른 단서도 없잖아.

히토미: 후후후. 고마워, 네밋사.

네밋사: 그럼 마모루, 가자고, 업마전으로.



레이는 마담에게 가보라고 한다

## 업마전

히토미: 마담… 긴코씨…. 레이씨가 감사역이라고 말했지만 어떤 사람일까.

네밋사: 방심하지 않는 편이 좋아. 혹시 함정일지도 모르니까.

여자의 음성: 경계도 필요합니다만 주위의 전부를 적으로 취급하면 정말로 상대를 잃어버리게 됩니다.

히토미: 예, 저어, 당신은?

???: 처음 뵙겠어요. 내가 긴코입니다. 이야기는 레이에게서 들었습니다.

긴코: 당신 마모루씨군요. 그리고 히토미씨…. 둘 다 가혹한 길로 접어들어 버린 것 같군요.

히토미: 와아… 멋진 사람…. 좀 더 무서운 사람일거라고 상상했는데….

네밋사: 뭘 그렇게 빠져 버린 거야. 정신 차리라고. 마담. 들어서 알고 있겠네요? 우리들은 팬텀에 대해서 물어 보러 왔어요.

긴코: 그래요. 알고 있어요. 하지만 팬텀은 당신들이 생각하고 있는 이상의 거대하고 무서운 조직. 이대로 계속 쫓는다면 분명 위험한 싸움을 경험하게 될 거예요. 특히 서머너인 당신은…. 하지만 당신은 관철할 용기가 있습니까?

어떻습니까?

**A. 자신은 있다.**

**B. 아직 모르겠다.**




섹시녀, 마담 긴코

긴코: 사람은 자신의 의지를 관철하거나, 자신의 존재 의식을 볼 수 없어요. 그것이 인간으로서 살아가는 증표일지도…. 당신들을 그만두게 하기엔 너무 늦은 거 같군요. 팬텀은 당신들이 아는 것보다 먼 옛날부터 세계의 뒷 무대를 암약해 온 조직이에요. 그 세력은 온 세계로 뻗어 지금은 한 국가마저도 조작하는 거대조직으로까지 성장해 버렸어요.

네밋사: 그런 녀석들이 이 도시에서 무엇을 할 생각이지?

긴코: 팬텀이 이 아마미시에서 뭘 계획하고 있는지, 모든 것은 아직 알아내지 못했어요. 단지, 확실히 하고 있는 것은 그들의 행동 이념 자체가 정의와 악이라는 사상을 초월하고 있다는 것이에요.

히토미: 정의도 악도 아니다… 라는 것입니까?

긴코: 정의와 악이라는 사고는 인간의 허약함이 전쟁 속에서 만들어낸 마음의 버팀목이죠. 하지만 그들을 움직이고 있는 것은 절대적인 복종. 당신들과는 싸우는 이유가 전혀 다릅니다.

히토미: 복종….

긴코: 레이는 당신들을 죽게 놔두고 싶지 않다고 생각했죠. 그래서 나를 소개했다고 생각해요. 당신들이 왜 팬텀과 싸우는지 그 이유는 난 몰라요. 하지만 지금은 같은 목적을 갖고 있는 자로서 가능한 협력은 해 드리고 싶어요. 이것은 그 증거로서 내가 드리는 물건.

네밋사: 칼? 뭐야, 약해 보이는 칼이네.

긴코: 무명의 도. 이것은 다시 말하면 마모루씨 자신. 마모루씨가 COMP를 얻고 서머너가 된 것 같이…. 그 칼도… 그것을 가지고 업마전에 가보세요. 반드시 당신들에게 힘이 될 거예요. (무명의 도를 얻는다) 레이는 마모루씨에게서 그 청년의 모습을 보았는지도 모르겠군요.

히토미: 그 청년?

긴코: 3년 전, 억지로 서머너가 되어버렸던 청년이 있었어요. 다크 서머너에게 목숨을 빼앗겨 혼이 어느 서머너의 육체로 옮겨가…. 평범한 생활을 지내고 있었는데 돌연 서머너의 특수한 능력과 몸을 손에 넣어버려…. 레이는 그 청년에게 일어난 일을 잘 알고 있어요.

히토미: 이상해… 닮았어.

긴코: 당신들은 죽기에는 너무 젊어. 결코 무리하지는 마세요.

히토미: 고맙습니다 긴코씨. 저, 저 마지막으로 한 개만. 그 청년 지금은….

긴코: …노력하고 있습니다. 자신의 의지를 믿고서….

주방장(シェフ): 봉쥬르 · 무슈! 봉쥬르 · 마드모아젤! 잘 오셨습니다, 쉐 · 무라마사에. 나는 무라마사(村正)라고 합니다. 이 비 · 신폴 호의 주방장를 보고 있습니다. 잘 부탁드립니다.

히토미: 이 사람이… 검을 만들어 주나?

무라마사: 위, 마드모와젤. 난 요리도 잘하지만 검에 혼을 넣는 것도 잘하죠. 우리의 선조는 옛부터 도를 만들어 왔고 난 새로운 기술을 만들었죠. 도에 악마의 힘을 넣는 기술. 이 기술을 갖고 있는 건 세계에 단 한 사람. 설명하기보다는 직접 보는 편이 빠르죠. 한번 시험해 보십시오.

(업마전에서 나오면 전화벨이 울린다.)

네밋사: 어라, 뭔가 울리고 있어.

전화 목소리: DR. M인가? 스푸키다. 꽤 성가신 일이 발생했어.

리더: 여기서는 자세하게 말할 수 없지만… 아지트로 돌아오라고. 빨리.

## 아지트

식스: 정말… 이 바보, 살해될 거야.

리더: 오오, DR. M. 사실은 난처한 일이 생겼어. 우선 이걸 봐.

서머너네트: 건타입 COMP를 갖고 있는 젊은 서머너에 말한다. 공항에서는 내 악마가 폐를 끼쳤다. 그래서 그 예를 하고 싶다. 1대 1로 승부해서 그때 결말을 내지 않겠는가. 아마미베이의 아마미 프로트(天海フロート)에서 기다리고 있겠다. 피네건.

리더: 이 피네건이란 남자, 알고 있어?

네밋사: 잊을 수가 없지! 공항에서 악마를 불러놓고 사라졌던 서머너야.

리더: 역시 이것은 너희들에게 온 거였군…. 실은 이 메일, 우리들보다 먼저 누군가가 본 흔적이 있어.

식스: 정말… 그 바보.

히토미: 설마… 유이치가… 혼자서 아마미 프로트에? 안돼. 피네건은 살인마예요. 이대로 라면….

리더: 그래. 도우러 갈 수밖에 없군….

런치: 식스, 공장에서 네가 못살게 굴어서 그래.

식스: 나는 사실을 말했을 뿐이야!

리더: 됐어! 놓치고 난 후에는 늦은 거야. 어쨌든 출발하자. 아마미 프로트는 공항의 지하에서 셔틀로 연결되어 있어. 우선은 아마미공항으로 가자.

> 메일이 도착했습니다. 「레티큐리안」의 편지입니다.

베타: 하~이. 건강해? 또 새로운 인스톨 소프트를 만들었어. 이번에 추천할 만한 것은 「다크 맨」. 다크 악마를 회화로 꼬실 수 있는 획기적인 소프트야. 그럼 가게에서 기다릴 테니까 빨리 와.

## 공항 지하 1층-셔틀 승차장(シャトル乗場)

리더: 좋아, 이곳에서 셔틀을 타면 아마미 프로트로 갈 수 있어.

런치: 빨리 가자고. 유이치가 걱정이야.

식시: 칫 뭐야. 이런 때에.

리더: 어어, 네 휴대 전화같은데.

남자 목소리: 이카리라고 하는가…. 메시지는 무사히 도착한 거 같군.

네밋사: 이 목소리… 피네건이야!

피네건: 내 도전을 받아들이는 건 좋지만 이것은 도대체 뭔 수작이지? 이상한 녀석을 보내 놓고선 말이야. 나는 너희들과 승부를 내기 위해 여기에 왔어. 더 이상 나를 속일 생각이라면 나에게도 생각이 있어. 이녀석을 살리고 싶다면 너와 그 여자, 둘이서만 자재 적재소로 와. 알겠지. 두 번째에는 경고하지 않아.

리더: 유이치의 휴대폰을 사용한 건가?.

식스: 정말 멍청한 녀석, 이번엔 인질이 된 거야!

런치: 어떻게 하지? 우리 모두가 가면 이번엔 유이치가 죽는데 말이야.

리더: 이렇게 되면 두 사람에게 부탁할 수밖에…. 미안하지만 가 줄래?

네밋사: 상관없어. 사람 수가 적어지면 그만큼 가볍게 되니까.

히토미: 아니, 저기… 여기에서 기다려 줘. 반드시 유이치를 데려 올 테니까.

## 아마미베이

히토미: 마모루, 봐. 다른 셔틀이 있어. 유이치가 타고 온 거야…. 분명… 자재 적재소라고 했지? 빨리 가보자.

### 1층

건설업자: 어떤 바보 녀석인지는 모르겠지만 곤도라의 스위치를 꺼 놓은 녀석이 있어. 스위치는 13층에 있지. 나보고 갔다 오라는 거야? 농담하지 말라고. … 너 마침 잘 왔어. 13층에 가서 스위치를 넣고 올래?

건설업자: 이 프로트는 13층으로 구성되어 있지만 모든 층은 갈 수 없어. 엘리베이터는 5층과 13층밖에 멈추지 않아. 그러니 그 2개 층밖에 갈 수 없다고.

### 5층-13층-레버 조작실A

레버를 조작하면 1층 A블럭 입구의 곤도라가 작동. 다시 1층으로 내려 와서 곤도라를 타고 1층 A블럭으로 간다.

### A블럭 1층-A블럭 5층
### A블럭 13층-레버 조작실B

레버를 조작하면 1층 B블럭 입구의

곤도라가 작동. 1층으로 내려 와서 곤도라를 타고 1층 B블럭으로 간다.

## B블럭 1층-B블럭 5층

네밋사: …어? 뭔가, 떨어져 있어. 황색과 검은 줄무늬. 녀석의… 유이치의 모자! 잠깐 기다려. 여기에 모자가 떨어져 있다는 건…. 혹시 이 엘리베이터를 사용했다는 건가? 이거 주울까?

## B블럭 13층-레버 조작실C

레버를 조작하면 1층 C블럭 입구의 곤도라가 작동. 1층 C블럭으로 간다.

건설업자: 아니? 아니? 여기 혹시 B블럭? C블럭의 자재 적재소에 가고 싶었는데… 잘못 왔군. 자재 적재소는 B블럭에 3개 있지만 C블럭에도 1개 있지.

## C블럭 1층-C블럭 13층 자료 적재소

피네건: 기다리고 있었다. 약속대로 둘만 왔군.

네밋사: 협박해 놓고선 잘도 떠드는군. 유이치는 어떻게 했지! 어서 돌려 줘!

피네건: 그것과 이것과는 별개다. 그 녀석을 돌려 받고 싶다면 먼저 나를 쓰러뜨려야겠지.

네밋사: 뭐야! 우리가 왔으니까 돌려 줘야 하잖아!

피네건: 너희들은 나와 싸우는 수밖에 없다. 그래서 살던지, 죽던지…. 죽으면 도와줄 수 없겠지.

히토미: 당신은 무엇을 위해 이런 일을? 이것도 팬텀의 계획?

피네건: 팬텀과는 관계없어. 이것은 게임이다. 너희들과 나의 명예를 걸고 하는.

네밋사: 끼하하하. 그런 여유를 보이고 죽는다면 손해지. 게임이라고 해도 결국 그런거 아니야?

피네건: 뭐라고 말해도 좋아. 곧 모든 결론이 나오니까. 네가 누구인지는 모르지만 서머너로서 자존심이 있다면 나와 1대 1로 싸우자. 서로 자신과 악마만이 싸우는 서머너로서의 승부를 내자고. 여자가 없으면 무서워서 싸울 수 없나?

A. 1대 1로 승부를 한다.

B. 네밋사와 함께 싸운다.

A로 대답했을 경우 피네건이 회복을 시켜주고 네밋사가 빠진 채 싸우게 된다. 피네건의 악마는 주인공이 갖고 있는 악마와 똑같다. B로 대답했을 경우 네밋사와 함께 싸우지만 피네건의 악마는 레벨이 40이 넘는다.

### FIGHT! 피네건

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:36 | | HP:1306 | | MP:212 | |
| 공격력:92 | | | 방어력:110 | | |
| 회피력:64 | | | 마법력:68 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 10 | 13 | 6 | 11 | 8 | 5 |
| 기술 | 샷 저브, 저격, 조미소각, 전격(電擊)이권, 돌려차기 | | | | |



어떻게 싸울 것인가

1대 1로 싸울 경우 같은 악마를 사용하기 때문에 결국 아이템과 플레이어의 레벨에 따라 승패가 좌우된다. 1대 2로 싸울 경우 네밋사의 마법이 많은 도움이 되니 이쪽을 선택하기 바란다. 피네건의 악마 중 마법을 반사하는 녀석이 있으니 이녀석은 주의하자.

| 사용 악마 | 파워, 람제그르, 실키, 나르킷소스 |
|---|---|

피네건: 바보같은… 내가 이런 애송이와 어린 계집애에게…. 이녀석… 기억하고 있어라. 이 굴욕은 반드시….

히토미: 앗! 저건! 유이치!! 잘됐어! 무사했구나, 유이치!

유이치: …….

히토미: 정말 걱정했었어. 괜찮아?

유이치: 히토미? 왜 여기에?

네밋사: 왜? 네가 멋대로 여기에 왔으니까 도우러 왔지.

유이치: 도우러… 나를?

네밋사: 자, 잠깐. 정말 괜찮아? 왠지 멍한 거 같은데.


약간 맛이 갔다

히토미: 지금은 어쩔 수 없어. 어쨌든 빨리 돌아가자고. 모두 걱정하고 있을 거야.

## 서틀장

식스: 이 멍청한 녀석! 언제 정신 차릴 거야?

유이치: …….

식스: 정말 멋대로 돌아다니다니! 그렇게 죽고 싶으면 너 혼자서 목을 내밀라고!

리더: 이제 그만해 식스. 나쁜 뜻으로 한 건 아니잖아. 그 정도로 용서해라.

런치: 전원 무사하니 그것으로 됐어.

식스: 너무 안이하군. 도우러 간 두 사람이 죽기라도 했으면 똑같은 말을 할 수 있어? 이런 녀석이 있으면 나까지 목숨이 몇 개 있어도 모자라!

유이치: 용서를 빌면… 되지… 미안….

식스: 칫! 이 바보 녀석.

리더: 적당히 해 식스. 멤버를 돕는 것은 동료라면 당연해. 더 이상 유이치를 책망하지 마.

히토미: 그래. 아무리 뭐라고 해도 유이치가 불쌍해.

식스: … 뭐야, 나만 나쁜 놈이야? 너희들 아무 것도 몰라. 혼자 멋대로 행동하면 관계없는 녀석까지 죽는다고. 그러면 나는 빠져 주지. 그럼 바이바이.

히토미: 자, 잠깐 식스!

런치: 내버려 둬. 저런 상태라면 어떻게 할 수 없어.

리더: 하지만 식스가 말한 것도 틀린 게 아니야. 유이치, 우리의 상대는 살인을 자행하는 무서운 녀석이다. 두 번 다시 그런 행동 하지마.

유이치: … 그만 둘 거야… 스푸키즈…. 그것으로 됐지?

네밋사: …엣? 잠깐 너까지 왜 그래?

유이치: … 돌아가고 싶어…. 괜찮지?

런치: 흠… 정말 무사히 일이 해결된 건가… 리더, 어떻게 하지?

리더: 짧은 시간에 너무 많은 일이 있었어. 피곤한 것도 당연해. 헤어진 다음 휴식을 취하자고. 하지만 유이치 네가 스푸키즈의 멤버라는 건 변함없어. 기다리고 있을게.

유이치: …… 그럼….

리더: …어쨌든 일단 아지트로 돌아가자. 앞으로 어떻게 할지는 그곳에서 얘기하자.

## 아지트

리더: 그 두사람이 없으니 정말 조용하군…. 같은 아지트라고 생각되지 않는데.

런치: 하지만 지금부터 어떻게 해야 할지…. …응? DR. M. 너에게 메일이 왔어.

주민 관리국: 아마미시 주민 관리국에서. 이하의 ID를 아마미시 조례 제 207호 4항에 의거하여 소거했음을 알려 드립니다. 아카리 마모루, ID-ZD495401E. 이것으로 아마미시에 있는 모든 정보통신의 억세스가 거부됩니다.

네밋사: 마모루의 ID를 소거? 뭐야 이거?

런치: 이유는 모르겠지만 힘들게 됐다. 이 도시에서 ID가 없다는 건 시체와 마찬가지야. 어차피 완전 ID관리의 아마미시에서 우리들은 이름도 필요없는 번호인간이니까. 그렇다면 쇼핑도 저금도 할 수 없고 터미널조차 쓸 수 없게 돼. 움직일 방법이 없어.

리더: 팬텀의 짓이다…. 그렇게 밖에 생각할 수 없어. 녀석들 이 아마미시조차 움직일 힘을 갖고 있는 것인가….

히토미: 하지만 어째서 마모루의 ID를?

리더: DR. M은 끊임없이 최전선에서 팬텀과 접촉해 왔다. 따라서 녀석들에겐 눈에 가시같은 서머너지. 첫 번째 표적이 되어도 이상하지 않아. DR. M을 움직일 수 없게 하여 우리들의 활동을 억제할 생각인가…. 아니면 경고인 것인가….

런치: 어떻게 하지 리더? 확실히 DR. M이 움직일 수 없는 것은 이쪽으로서도 불리해.

리더: 그래…. 어쨌든 DR. M과 히토미는 식스를 불러 줘. 어차피 상대가 상대인 만큼 사람수가 많은 편이 좋지. 유이치에게는 내가 연락해 두마.

런치: 식스의 집은 니카미몽(二上門) 동쪽에 있는 빌딩이야. 가면 알 수 있어.

히토미: 알겠어요. ID의 쪽은 부탁드려요.

## 니카미몽(二上門)-식스의 집(シックス宅)

네밋사: …뭐야, 역시 있잖아! 정말 성가시네.

히토미: 쉬이! 그런 말하면 식스가 또 화내. 조용히 있어야지. … 식스, 안녕. 멋대로 들어 와서 미안.

식스: …….

히토미: … 혹시 아직도 아마미 프로트의 일로 화내고 있는 거야? 식스가 화를 내는 기분도 모르는 건 아니지만…. 하지만 지금은 스푸키즈가 위험해. 마모루의 ID가

소거됐어…. 그래서 화 그만 내고 함께 돌아가지 않겠어? 부탁해! 식스의 힘이 필요해. … 이렇게 부탁해도 안돼?

식스: …….

네밋사: 전혀 이야기를 듣고 있지 않아. 오이! 이봐! 식스!! 내 이야기 좀… !!!

식스: …….

네밋사: 당한 것 같은데….

히토미: 이건 도대체… 상태가 마치 그때의 토모코와 같아…. 역시 그래. 이 화면, 패러다임 X에 억세스한 상태야.

네밋사: 뭘 하고 있는 거지? 모르겠어….

히토미: 이 화면은 3D의 조금 오래된 서양풍의 방…. 그럼 패러다임 X의 영화관을 들린 적이 있어. 식스가 하고 있는 건…. 음 분명 VR 호러 하우스야.

네밋사: 뭐, 좋아. 원인을 알았으니 빨리 행동하자고.

히토미: … 그래선 안돼.

네밋사: 왜?

히토미: 마모루의 ID가 없으니까. 패러다임 X에 들어갈 수 없어…. 어떻게 하지? 빨리 행동하지 않으면 식스가…. 우선 식스의 상태를 모두에게 전하자. 나가자고.



이번엔 식스가…

## 아지트

리더: …뭐라고? 식스가? 무슨 일이지?

네밋사: 악마에게 혼을 잡혀버렸어. 그래서….

런치: 설마 최근 유행하고 있는 병인가?

리더: 병? 무슨 말이지?

런치: 소문으로 들었는데 최근 아마미시의 곳곳에서 식스와 같은 증상의 환자가 나오고 있는 것 같아.

히토미: 유행? 곳곳에서? 그럼 저건은 악마가… 무슨 일이지…?

리더: 어쨌든 우리도 식스의 모습을 보러 가자. DR. M과 히토미는 지금 EL-115로 가봐.

히토미: EL-115?

리더: ID때문이야. 강력한 조력자를 잊고 있었어. 이런 문제는 그들에게 맡기는 게 최고야. 슬슬 만들어 놓았을 거야.

히토미: 만들어 놓았다니…. 혹시 ID위조를?

리더: 런치가 말했었지? 이 도시에서는 누구라기 보다는 몇 번인가가 중요해. 자세한 이야기는 그들에게 물어 봐. 그럼. 가자 런치.

네밋사: 이름과 번호라. 지금의 인간은 표면적인 것밖에 신경을 쓰지 않아. 왠지 바보같아.

히토미: 할 수 없어. 많은 사람들이 살고 있으니까. 자, EL-115로 가자고.

네밋사: …응? 밖에서 목소리가 들리지 않아? … 역시 들려. 잠깐 밖으로 나가자고.

런치: 모른다고 말했잖아!

런치 아버지: 모를 리가 없어. 그 방에 들어갈 수 있는 건 너와 나 뿐이야. 갖고 나갔지?

네밋사: 자, 잠깐, 왜 그래? 식스한테 가려는 거 아니었어?

리더: 응? 그래. 여기에서 런치의 아버지가 기다리고 있었어. 전에 공장에서 시험적으로 만들었던 칩이 없어진 거 같아.

히토미: 시작 칩이라니…. 혹시 런치가 전에 들고 왔던….

리더: 역시 그건가….

런치: 네 물건이라면 네가 찾아 봐! 방해하지마! 먼저 갈게, 리더!

리더: 어이, 런치, 기다려. 어쩔 수 없군.

런치 아버지: 역시 저 녀석이 들고 갔군.

네밋사: 런치, 아버지한테 너무 차갑네. 언제나 저런가.

런치 아버지: 하하하…. 저 녀석에게 원망을 받고 있지. 뭐, 어쩔 수 없지. 그런데 아가씨, 런치가 칩을 어떻게 했는지 알고 있어?

네밋사: 다른 거 하고 교환한 거 같던데….

런치: 크리프트? 그래, 그렇다면… 나도 실례. 안녕.

히토미: 왠지 저 아저씨 불쌍해 보여.

메일: 패러다임 X · VR 파크 오퍼레이터 코드 「PK0930PX」

네밋사: 뭐지? VR 파크? 코드는 어떤 암호지?

히토미: 리더가 해킹으로 정보를 알아낸 모양이지? 그럼 가르쳐 주면 좋잖아. 아, 그래. 마모루는 ID가 사라졌으니…, 코드는 「PK0930PX」인가. 기억해 둬야지. EL-115에 빨리 가자.

## EL-115

베타: 어라, 귀여운 DR. M. ID가 사라졌다며?

알파: 정말 무정하군. ID를 되살릴 수 없다면 해커라고 할 수 없겠지.

베타: 무슨 말을 하는 거야, 알파. 이런 일을 위해 해커가 있는 거지.

알파: 그건 삼류나 하는 짓이야. 우리는 꼬리도 안 잡히면서 일하잖아. 그런데 무슨 일로 ID가 소거되었는지 어디 짐작가는 거라도 있어?

히토미: 마음 집히는 것… 없는 건 아니지만….

알파: 그렇다면 이것은 대단한 일이야. 너희들 지금부터 조심해야 돼. … 어쨌든 이것을 들고 가. 레티큐리안의 특별 위조 ID야. 이건 특별한 ID야. 이 도시 대부분의 코드를 통과할 수 있으니까. 아마미시의 특권 ID를 위조한 거야.

베타: 어떤 나쁜 짓을 해도 잡히지 않는 ID지. 존재 자체가 이상한 거야.

알파: 너희를 쫓는 녀석들과 이것이 관계가 있을지도 몰라. 원래는 1,000,000엔을 받고 싶지만 귀여운 남동생과 여동생을 위해 특별히 공짜로 해주지.

히토미: 고, 고맙습니다.

알파: 전자화폐도 그대로 사용할 수 있게 만들었으니 안심하라고. 그럼 잘 가.

## 아지트

네밋사: 좋아, 준비완료. 이것으로 또 패러다임 X에 들어가는군.

히토미: 어서 VR 호러 하우스로 가자. 상대가 악마라면 식스가 걱정이야.

## VR 영화관 - VR 호러 하우스

접수원: …버추얼 · 호러 하우스에 어서 오십시오…. 당신도 마음의 암흑을 보러 왔습니까? 누군가의 기억 속에 있는 잃어버린 기억…. 하지만 때때로 그런 기억 속에 마가 들어가기도 하죠. 마에게 당한 기억은 마음의 영향에서 벗어나 이윽고… 「악마」를 탄생시킵니다. 그런 바보같은, 하고 웃을지도 모르지만. 하지만 이게 어때서? 본래 마란 마음속에서 생기는 것입니다. 그 증거로 이 관에 그런 악마가 나오기도 하죠. 무서운 일입니다.

접수원의 형: 이번에 악마가 생겨난 이유는 어떤 소년 때문입니다. 그를 A군이라고 해 두죠. A군에게서 생겨난 악마는 모습을 바꿔서 이 관에 들어 왔습니다만 곧 A군을 잡아 버렸죠. 아, 가련한 A군은 이대로 악마에게 혼을 빼앗기게 될 것인가? 그럼, A군의 기억의 세계로~ … 계속 A군이라고 부르는 것도 재미없군요. 그럼 이번엔 그의 이름을… 「신고」라고 하겠습니다.

히토미: 마모루! 신고라니, 틀림없이….

접수원의 형: … 당신의 친구와 같은 이름이지요? 자, 그럼… 이 세상에 같은 이름을 갖고 있는 사람은 쓸어 담아도 없어지지 않을 만큼 있지요. 자, 그럼 안으로….

접수원의 아버지: 혹시 당신이 신고를 구하고 싶다면… 이 관에 있는 「기억의 방(記憶の部屋)」을 찾으세요. 제가 가르쳐 드릴 수 있는 것은 이 힌트 하나뿐입니다…「기억이 머무는 소리(記憶に宿る音)」. 됐습니까, 음을 찾으세요.

## 기억의 방 1

큰 오르간이 놓여 있다. 어떻게 하시겠습니까?

A. 오르간을 작동시켜 본다.

B. 방을 나간다.



누구나 어릴 땐 귀엽다

## 유년의 기억

음성: 어서 오세요, 기억의 방에…. 당신은 문득 유년 시절의 기억을 되살리나요? 그것은 좋은 일이기도 하고… 또는 나쁜 일이기도 하고…. 둘 다 추억이라는 건 변하지 않습니다만… 소년이 기억한 것은 도대체 어떤 일일까요? 그 대답의 열쇠는… 어쩌면 당신일지도 모릅니다…. 그럼 이쯤에서… 「유년기의 기억」의 개막입니다. 「기억이 머무는 소리」는 반드시 그 거울에 다시 힘을 주겠죠….

(올바른 워프 존으로 들어가면)

음성: 기다리고 있었습니다. 여기서부터 앓은 소년의 마음과 접할 수 있는 기억의 회랑…. 다음은 … 아이고 이거 실례했습니다. 당신 스스로 확인해 주십시오. 「기억이 머무는 소리」는 분명 그 거울에 다시

힘을 줄 테니까요. 이걸 잊지 말길….



천장 위의 불빛이 보이는가

이곳 기억의 방에는 곳곳에 워프 존이 있다. 올바른 워프 존을 찾기 위해서는 천장에 라이트가 있는지 살펴보고 그 방으로 들어가면 된다. 세 곳의 기억의 방에 모두 같은 위치에 올바른 워프 존이 있다. 가장 북서쪽에 있으므로 그 부근을 집중적으로 찾아보자.

남자아이: 누나… 잠이 안 와…. 어… 누구? 이런 밤에… 괴물?

네밋사: 이 아이가 식스? 귀엽잖아.

남자아이: 식스? 그건 누구? 나는 신고라고 해.

신고: 대체 뭐하러 왔지? 형들은 나쁜 사람은 아니지?

네밋사: 흠, 아무튼 어릴 적 식스같네. 어떻게 할까. 이 아이를 데리고 가면 식스는 원래대로 돌아오지 않나? 어떻게 할까?

A. 데려간다.

B. 모습을 본다.

신고: 흠, 형들은 나쁜 사람은 아닌 것 같네. 잘 됐어. 그래, 아무 얘기나 해 줘. 재미있는 얘기. 앗, 무서운 이야기는 싫어. 나, 화장실에 갈 수 없게 되니까.

여자아이: 어떻게 된 거야, 신고? 빨리 자야지. 어머니한테 혼 날거야. 당신들 누구? 뭐 하러 왔지? 안돼. 신고. 모르는 사람들과 얘기하면. 자, 가자….

## 기억의 방 2

음성: 잘 오셨습니다, 기억의 방에…. 당신은 추억의 그 분에게 무엇이 있을까 하고 생각했던 적은 없습니까? 나는 그곳에서 작던 크던 간에 기억이 떠오르거나 가라앉고 있다고 생각합니다…. 재밌던 일도 슬펐던 일도… 소년이 추억의 그 분에게서 본 것은 대체 어느 쪽일까요? 그 대답의 열쇠는… 혹시, 당신일지도 모르겠습니다…. 그럼… 「추억의 바람」을 열겠습니다. 「기억이 머무는 소리」는 분명 저 거울에 다시 힘을 줄 것입니다.

## 추억의 방

신고: 아! 형들 또 온 거야? 안돼. 멋대로 여기에 들어오면. 여기는 나와 누나의 비밀 기지란 말이야.

네밋사: 어떻게 할까? 이 아이를 데려가지 않으면….

신고: 어? 왜? …날 데려간다는 거야? 어디로? 싫어. 나는 여기서 나가기 싫어….

어떻게 하겠습니까?

A. 데려간다.

B. 모습을 살핀다.

신고: 아 잘됐다. 형들 아무 것도 안 하는 거지? 그럼 이걸 보여줄게. 아빠가 사준 모델 건이야. 앗, 구슬도 있는데. 아아 그게 어디에 있더라….

여자아이: 신고. 여기 있어. 어, 이 사람들 또 왔군. 흠. 안돼, 신고. 모르는 사람을 여기에 들이게 해서는. 자, 가자….

## 기억의 방 3

음성: 잘 오셨습니다. 기억의 방에…. 당신은 과거와 미래에 갈 수 있는 문이 있다면 어느 쪽으로 가겠습니까? 아마 대부분은 과거에 가겠죠…. 그리고 다시 한번 그 때, 그 장소에서 다시 시작할 수 있는 문에 손을 뻗겠죠…. 소년이 열었던 문의 건너편에는 대체 무엇이 기다리고 있을까요? 그 대답의 열쇠는… 혹시 당신일지도 모르겠습니다…. 그럼, 이쯤에서….

## 과거의 방

신고: 우… 훌쩍… 부서졌어… 부서져버렸어… 인형이 부서졌어…. 어떻게 하자… 응?, 어떻게 해…. 피가 멈추지 않아…. 누르고 있어도 자꾸자꾸 나와…. 그치질 않아….

네밋사: …피? 인형이 피를 흘린다고?

신고: …죽고 있어…. 인형이 죽고 있어…. 나 때문에….

네밋사: 위험해, 마모루. 이 아이를 어떻게 하지 않으면 식스가….

어떻게 하겠습니까?

A. 잡는다.

B. 말을 건다.

신고: …틀려. 내가 부순 건 인형이 아니야. 그래, 내가 떨어뜨린 것은 인형이 아니고. 누나…. 내가…, 내가 장난치려고 밀어서…. 누나는 계단에서 떨어져서….

???: 어쩔 수 없어, 너는. 어떻다는 거야, 신고?

네밋사: 이 목소리는…, 그 여자아이….

신고: 누나… 어떻게 누나가 있지?

여자아이의 음성: 후후. 어째서 누나가 있냐고? 신고와 약속했잖아. 누나는 언제나 신고의 옆에 있겠다고…. 자, 안의 방에서 놀자. 여기에는 무서운 사람들이 있으니까…(호러 하우스의 계단을 통해서 6층으로 올라가자.)

## VR 호러 하우스 6층

6층 계단에서 나온 다음 앞으로 전진하면 거울이 있다.

거울 안의 남자아이: 앗… 뭔가 들리지 않아? 음… 나, 이 곡 어디선가 들은 적 있어. 그래… 이 곡은 누나가 아주 좋아했던 곡. 잊을 수 없어….

## 망각의 방

여자아이: 너무해, 신고는. 계속 나를 잊고 있었잖아.

신고: …….

여자아이: 신고는 언제나 「누나와 계속 함께 할거야」 라고 말했잖아. 그런데 완전히 잊고서. 왠지 에리카, 배신당한 기분이야. 역시 사람이란 죽은 사람은 잊어버리는 건가.

신고: 그런 일… 없어.

에리카: 거짓말쟁이. 에리카를 봉해 놓은 것은 신고잖아. 에리카는 계속 신고의 마음속에. 빛이 닿지 않는 곳에 있었으니까…. 하지만 이젠 됐어. 이제부터는 신고와 에리카는 계속 함께 있을 테니까.

신고: 하지만… 여기는 진짜 세계가 아니고 누나도 살아 있지 않아….

에리카: 그건 틀려. 이 세계에서만은 살 수 있어. 단지 신고가 모를 뿐이야. 게다가 그래. 신고의 진심까지 알고 있는 것은 에리카만이 아니야. 강한 척 해도 정말은 무서움과 외로움을 타고…. 하지만 여기에 에리카와 있으면 이제 무리할 필요도 없어…. 누구? 너희들, 신고를 데려가려고 온 사람이지. 하지만 안돼. 신고는 넘겨주지 않아. 신고는 평생 여기에 있을 거야!

히토미: 어떻게 하지, 마모루. 확실히 유령일지도 모르지만 이 여자아이는 식스의 누나….

네밋사: 틀려. 이 아이는 그런 게 아니야. 나는 알 수 있지. 이 아이는 만들어진 영…. 마음속에 살고 있던 생각이 모습을 바꾼 마….

히토미: 그렇다면 여기 접수원이 말했던….

네밋사: 식스의 마음에 있던 생각이 이 세계에서 악마로 모습을 바꾼 거야.

에리카: 너희들이 여기에서 사라지면 신고는 내 곁에 있을 거야. … 신고, 너는 여기에 있어. 누나가 널 지켜줄게…. 너희들에게 신고는 넘겨주지 않아! 이리 와, 밤의 마물들!! 곳키, 루게이에! 바구스! 누구도 오지 않아…. 모두 마음의 소리에 당했어…. 그래, 나 혼자야…. 하지만 신고는 넘겨주지 않아!

## FIGHT! 에리카

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:43 | HP:2845 | MP:447 | | | |
| 공격력:102 | 방어력:122 | | | | |
| 회피력:76 | 마법력:132 | | | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 8 | 11 | 15 | 10 | 9 | 7 |
| 기술 | 마하-부후라, 무도라, 마린-카린, 건 빔, 하테나 박스 | | | | |



식스의 허상이 만들어 낸 에리카

에리카가 소환하는 악마 곳기, 루게이에, 바구스는 HP가 높지만 쉽게 처리할 수 있다. 문제는 에리카의 각종 마법으로 하테나 박스는 소환해 놓은 악마를 다시 COMP로 돌리는 기술이며, 마린·카린은 매혹상태로 만드는 기술이다. 네밋사나 주인공이 마린·카린에 당하면 어떻게 될지 모르므로 아이템인 디스참이나 마법으로 반드시 풀어놓자. 게다가 에리카는 마법력도 우수하기 때문에 마하·부후라의 공격력도 높다.

| | |
|---|---|
| 사용 악마 | 쿠·프린, 파워, 시완나, 프린시바리찌 |

식스: …나는… 계속 누나를… 잊고 있었어…. 그런 위험한 행동을 했던 건 난데….

히토미: …… 식스. 들려?

식스: 예? 누구…?

히토미: …… 누나는 이제 이 세상에 없지만 네 마음속에는 있겠지?

식스: 하지만… 나는, 누나를…. 방금 전의 누나는 무서웠지만 그것은 내 마음이 만들어 낸 틀린 모습…. 항상 생각하지 않아도 돼. 때때로 생각하면 분명 누나의 참 모습으로 돌아올 거야. 언제나 나에게 상냥했던 누나의 모습을… 그렇지?

식스: …그렇군. 내가 좀 더 누나를… 음… 고마워…

## 아지트

네밋사: 후… 잘 해결됐군.

히토미: 하지만 놀랐어. 식스에게 그런 어두운 면이 있었다니. 그런 모습 보지 못했었는데….

네밋사: 어? 히토미도 추억이 있어? 생각하기 싫은 기억 같은 거.

히토미: …기억? 나의… 과거?

네밋사: 응? 왜 그래?

히토미: 모르겠어…. 나… 미안해. 이상해. 갑자기 혼란스러워서. 피곤한가….

네밋사: 정신차려. 식스를 보러 가자고. 분명 정신이 들었을 거야.

히토미: 슬픈 기억이었어…. 식스, 침울해 하지 않았으면 좋겠는데…. (여기에서 식스의 집으로 곧장 가지 말고 반드시 회복시켜 놓자)

## 식스의 집

식스: 갸하하하하하! 여! 걱정을 끼쳤군.

네밋사: 정신이 들었어? 놀랬잖아. 이제 괜찮아?

식스: 아직 조금 머리가 아프지만. 눈을 뜨니 런치의 얼굴이 앞에 있지 않겠어? 놀랐지.

런치: 까불지마. 놀란 건 나야…. 의식을 잃고서 갑자기 일어나다니. 정말 조급한 녀석이야.

리더: 하지만 정신을 차려서 잘 됐군. 이대로 죽을까봐 조마조마 했어. 그럼 슬슬 아지트로 돌아갈까. 식스는 어떻게 할래?

식스: 좀 쉬었다 갈게. 뭔가 부족한 거 같아.

리더: 그래, 무리하지 말라고.

히토미: 그럼 안녕, 식스.

식스: 어이, DR. M, 히토미. 저기… 고마워…

히토미: 응?

식스: 아니, 아무 것도 아니야. 그냥… 그런 기분이 들어서….

## 아지트

리더: 잘 왔어. 지금 런치와 그 병에 대해서 이야기하고 있었어.

런치: 시내의 병원을 해킹해서 알아 본 결과 식스와 같은 증상의 환자가 매우 많다고 해. 그 중에는 갑자기 미치는 사람도 있나봐. 식스는 가벼운 거였어.

리더: 조사해 보니 모든 환자가 패러다임X를 플레이하고 있었어. 이것도 식스와 같아. 나는 최근에 일어난 기병 사건과 팬텀 소사이어티의 계획에 뭔가 관계가 있다는 생각이 들어. 패러다임 X가 병의 원인이라면 기병이 일어나는 건 아마미시내 뿐일 거야. 팬텀이 이 도시에서 진행하고 있는 계획. 이 도시에서만 일어나고 있는 기병 사건. 이 조합은 우연인가….

히토미: 하, 하지만 패러다임 X를 만든 것은 아르곤 소프트야. 게다가….

네밋사: 그래. 식스와 토모코는 악마에게 혼을 빼앗겨서….

리더: !? 누구지? 밖에 누가 있어?

여자: 발견했군.

리더: 실례. 누구십니까?

여자: 후후… 이런 트레일러가 아지트라고는 생각하지 못했어요. 찾는데 힘들었죠. 나는 마요네. 눈에 성가신 당신들을 죽이러 왔죠.

히토미: 팬텀?

리더: 역시…, 이제 패러다임 X의 비밀을 알아냈는데.

마요네: … 그렇습니다. 역시 생각보다 훌륭하군요. 오랜만에 폭사시켜 주려 하는데요. 이렇게 되었으니 할 수 없군. 내 손으로 결말을 낼 수밖에.

### FIGHT! 마요네

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:43 | | HP:1245 | | MP:255 | |
| 공격력:98 | | | 방어력:122 | | |
| 회피력:76 | | | 마법력:113 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 6 | 17 | 11 | 10 | 9 | 7 |
| 기술 | 지온가, 마하-지오, 무도라, 디아라마 | | | | |

여기까지 오기 전 회복과 소환을 미리 시켜 놓았다면 절반은 이긴 것이다. 마요네는 지오계의 마법을 주로 사용하는 소환사로 마요네의 악마 중 불덩이처럼 생긴 녀석은 마법을 반사하므로 주의하자. 회복을 해 놓았다면 쉬운 보스 중에 하나이다.



케찹으로 만들어 주지!

마요네: 이, 이런 꼬마들에게… 내가….

네밋사: 유감이네! 너희들 생각대로는 안되지!

마요네: 어떻게 하든… 목적은… 반드시… 달성해…. 남은 시간은 얼마 없어….

식스: 어이, 대단한데! 저런 녀석을 언제나 상대하고 있는 거야!?

히토미: 식스. 돌아 왔구나.

식스: 늦어서 미안. 그런데 도대체 뭐가….

런치: 어이, 있어! 연료 탱크 측면이다. 뭔가 붙어 있어.

식스: 어, 뭐야 그거… !? 그거 플라스틱 폭탄이잖아.

히토미: 마요네가 말한 남은 시간이란게 이거였군….

리더: 제길. 우선 모두들 주차장 밖으로 피하자. 여기는 위험해.

식스: … 칫, 허둥대지마. 한번 본 적 있는 형태야. 내가 해체해 주지.

런치: 무슨 바보같은 소리야! 진짜 폭탄이란 말이야! 멋있는 척하며 죽고 싶은 거야!

식스: 빨리 도망쳐. 해체를 시작한다….

런치: 우와, 바, 바보, 그만 둬!

리더: … 좋아, 전원 바깥에서 기다리자고. 나도 식스와 남는다.

식스: 어이, 리더.

리더: 운전은 내게 맡겨. 아니면 해체할 자신이 없는 거야?

히토미: 무리하지 마! 무사히 나오라고! 식스, 정말 괜찮을까….

네밋사: 팬텀도 드디어 본격적으로 공격할 모양이군.

런치: 그만큼 우리가 진실에 다가간 것


위기일발!

이겠지. 패러다임 X와 기병… 인가….

히토미: … 너무 늦네….

(폭탄이 터지고 그 사이로 아지트인 트레일러가 빠져 나온다)

식스: 후… 위험했어….

히토미: 식스, 리더도 무사해!

리더: 하하, 정말 위기일발이었어….

런치: 해체하지 않았어?

식스: 결국 멈추지 못했어. 강제로 떼내서 던져 버렸지.

런치: 하하하! 그럴 거라고 생각했지. 하지만 잘 돌아왔어!

리더: 위태위태했어. 차를 버려야 할지 생각했으니까.

런치: 우선 여기에서 도망가자고. 경찰이 오는 거 같으니.

리더: 그래… 팬텀이 알게 된 것도 신경 쓰이는군. 우선 아지트를 이동시키자고.

## 새로운 아지트(由良島)

히토미: 헤에…, 꽤 넓은 창고잖아….

리더: 처음에 이곳으로 아지트를 정할까 생각했던 장소야. 유이치에게도 가르쳐 주지 않았지. 안으로 들어가자고. 유이치에게는 내가 메일을 보내지

런치: 그럼 나는 패러다임 X에 관해서 조사를 할게….

식스: 패러다임 X? 패러다임 X가 어떻게 됐어?

런치: 내가 설명해 주지. 이쪽으로 와.

히토미: 우리는 어떻게 하지?

휴대폰: 앗, 오빠!? 나야, 토모코! 큰일이야, 큰일!!

토모코: 저기, 아빠가, 많은 사람들과 함께 아카네몰에서 난동을 부리고 있어! 잠시 모습이 보이지 않아서 걱정했었는데. 그런데, 왜… 저기, 내가 불러도 대답하지 않고. 무서워서 접근도 못하겠고… 응? 오빠! 아빠를… 아빠를 데리고 와 줘! 부탁해!

히토미: 마모루, 왜 그래? 아카네몰에서 마모루의 아버지가 난동을 피운다고!? 무슨 일이야!? 토모코가 봤으니 사람이 틀리지는 않겠고. 아저씨가 그런 일을 할 이유가…. 어쨌든 아카네몰로 가보자! 아저씨를 데려와야겠어! 저기, 리더. 우리는 아카네몰에 갔다 올게요!

리더: …알았다. 조심해.



## 아카네몰(あかねモール)

여자 : 서두르지 않으면 그 여자를 죽이지 않으면…. 그 여자만 없으면 돌아 갈 수 있어! 거기, 비켜요!! 너희도 죽고 싶어!?

히토미 : …, 뭐지, 이 사람…?

네밋사 : 이게 난동을 피우는 사람들이야? 뭐야, 난동보다는 이상하게 변한 거잖아.

히토미 : 혹시… 이 사람이 런치가 말했던 기병 환자가 아닐까. 환자 중에는 난동을 피우는 사람도 있다고 했잖아.

네밋사 : 하지만 기병 환자는 혼을 빼앗긴 상태야. 그런데 어떻게 돌아다닐 수 있지?

히토미 : 그건 알 수 없지만…. 그래, 마모루의 아버지를 찾아야지…

종업원 : 너희들 괜찮아? 여기는 위험해. 빨리 피신하라고!

네밋사 : 아저씨 무슨 일이 있었어? 이상한 녀석들이 돌아다니고 있어.

종업원 : 녀석들을 봤어? 음. 그것이 비상구를 통해서 들어 온 것 같아.

네밋사 : 비상구인가…. 이 앞에는 뭐가 있지?

종업원 : 창고가 있어.

네밋사 : 그럼 창고를 조사하면 뭔가 확실히 알 수 있겠군.

종업원 : 그게 위험해서 비상구를 닫았는데 문 열쇠를 잃어 버렸어. 전에 넘어졌는데 아마 그때 떨어뜨린 것 같아. 열쇠가 없으면 비상구에 들어갈 수 없어….

히토미 : 열쇠가 없으면 곤란하군. 아직 마모루의 아버지를 발견하지도 못했는데. 아저씨, 어디서 넘어졌는지 생각나지 않으세요?

종업원 : 글쎄 어디였지? 쥬스와 술이 놓여 있는 음료 코너였던가?

음료 코너는 R2로 오토 맵을 열었을 때 오른쪽에 있으며 벽에 있는 검은 진열장에 다가가면 무언가 있다고 조사해 보겠다고 메시지가 나온다. 다시 비상구로 가서 열쇠로 문을 연 다음 나가면 2D 맵으로 나오고 구름다리를 건너 건물로 들어가자.



열쇠를 얻는 위치

## 창고 1

아저씨 : 너희들 미친 사람들 봤어? 그 사람들 여기에서 빠져 나왔는데. 다행히 피할 수 있었지.

네밋사 : 역시 기병의 사람들은 이쪽에서 나온 거야…. 이 안에는 어떻게 들어갈 수 있지?

아저씨 : 아, 확실히 관제실의 레버가 같은 색의 문에 대응해서 그것을 조작하면 열려. 색의 조합은 매일 바뀌지만. 거기까지는 모르겠어.

관제실 : 「한번에 조작할 수 있는 레버는 2개가 있습니다.」

종업원 : 「황녹색(きみどり)」이니까 저 색과 이 색을 합하면 되겠구나…. 좋아, 외웠어. 응 뭐지? 「황녹색」? 아니, 그냥 혼자 말한 거니까 신경 쓰지 않아도 돼.

파란색과 노란색을 열어 놓고 진행한다. 타격과 참격을 반사하는 그레이맨(グレイマン), 물리공격을 반사하는 귀녀 쟈히는 조심하자.

## 창고 2

히토미 : 응? 뭐지? 이 소리? 밑에서 소리가 들려와….

네밋사 : 이것은… 무슨 말을 하는 거지? 이상한데. 이건 평범한 소리가 아니야.

히토미 : 소리가 이상한 거 같아. 발신지를 찾아보자고. 그러면 뭔가 알 수 있을지도.

관제실 : 「한번에 조작 가능한 레버는 한 개입니다」

할머니 : 너희들 알고 있어? 이 창고 2에 있는 비밀의 방을? 여기 창고 2에는 창고 1과는 틀리게 레버를 조작할 수 있는 방이 청색과 황색 두 개 뿐인데, 문이 적색과 청색과 황색 3종류 있지? 이상하지 않아? 레버는 2종류, 문은 3종류. 빨간 문은 어떻게 열어야 할까? 나는 본 적이 있어…. 빨간 문을 열 수 있는 레버가 어느 방에…. 청소를 하다가 헤맸지만 하얀 옷을 입은 녀석들과 불량해 보이는 녀석들이 돌아 다녀서 무서웠지. 그쪽이 정말 이상해.

종업원 : 창고 1과는 틀리게 이쪽 창고 2쪽의 문 관리는 즐거워. 이쪽은 레버가 한 번에 하나씩밖에 조작할 수 없으니까. 실수는 일어나지 않지. 빨간 문? 열어 본 적이 없어. 하지만 문이 있다면 레버도 있을 거야. 분명 레버의 계열이 틀린 거야. 뭐, 우리 같은 말단들은 관계 없으니까 잘 몰라.

이곳 관계자의 말을 종합해 보면 건물 안에 적색 레버가 숨겨져 있는 것 같다. 먼저 황색 레버를 찾아서 작동시킨다. 그리고 황색 레버로 열린 문을 따라 가면 적색 레버가 있는 곳을 발견할 수 있을 것이다. 이곳 아카네 몰 창고에서는 보스는 등장하지 않는다. 그러므로 악마 모으기나 레벨 올리기 등을 통해서 다음 전투에 대비를 해 두는 것이 좋을 것이다.

관제실 : 「크란케를 취급할 때에는 세심한 주의가 필요합니다」

## 창고-지하 1층

직원 : 칫! 크란케가 방밖으로 나와 있잖아. 그만큼 주의하라고 말했는데! 처치할 때까지는 잠시 재워두라고 말했는데…. 약이 적었군. 자, 너희들, 자신의 방으로 돌아가! 빨리 안가면 그 귀여운 얼굴을 때릴 거야! …흠, 어차피 내가 하는 말은 아무 것도 이해하지 못하는군. 자 어서 돌아가! 그래, 말을 들어야지. 너희도 곧 냉동될 테니까.

아버지 : 가아아아!

히토미 : …아저씨!? 왜 그래요!?

네밋사 : 안돼! 가까이 가면 위험해! 나에게 맡겨!

아버지 : 가아아아… 우, 마모루, …가아아아.

네밋사 : 에잇! 괜찮아, 안심해. 기절시킨 것뿐이니까….

아버지 : …….

네밋사 : 역시 여기는 이상해. 뭔가 비밀이 있어. 그러니 마모루의 아버지도… 여기를 놔두면 큰일 날 거야. 우선 그 원인을 찾아보자고. 아저씨에게 미안하지만 잠깐 기다리라고 하고.

히토미 : 기다려, 네밋사. 아저씨가 이대로라면 위험해. 숨겨 놓자고. 영차… 아저씨, 죄송해요. 여기서 기다리세요. 곧 올 테니까.

## 창고 지하 2층-냉동 보관실

네밋사 : 여기야. 이상한 소리는 여기에서 들려…. 뭐, 뭐야 이 방?

히토미 : 왜 창고 지하에 이런 방이….

네밋사 : 어쨌든 이 소리를 빨리 멈추게 하자고. 음… 봐, 저쪽의 PC를 멈추게 하면 되지 않을까?

히토미 : 어, 패스워드? 이 PC 잠겨 있어. 이러면 조작할 수 없는데.

네밋사 : 뭐야! 여기까지 왔는데 뭔가 해야 돼! 마모루, 뭔가 해봐!

히토미 : …… 마모루도 안 되는 거 같은데…. 어떻게 하지. 이대로는….

남자 목소리 : 그럴 때에는 이렇게 한다.

히토미 : 예!? 누구!? 스, 스케로크씨….

스케로크 : 여기의 주전원을 파괴했다. 이것으로 위에 있는 녀석들도 잠잠해지겠지.

네밋사 : 당신이… 왜 여기에?

스케로크 : 왜? 너희도 기병 사건을 조사하기 위해 온 거 아냐?

네밋사 : 당신들 쿠즈노하가 나왔다는 건, 역시 기병 사건의 흑막은 팬텀?

스케로크 : 그렇게 생각하는 것이 자연스럽지. 타이밍이 너무 좋아. 게다가 냉동 수면 장치를 준비할 수 있는 건 녀석들 뿐이야.

히토미 : 냉동 수면? 저 인간을 냉동 보전하는 거야?

스케로크 : 아마 저 기병 환자들은 여기에 들어 있었겠지. 뭐, 이유는 모르겠지만…. 어느 정도는 기병에 대해서 알 것 같아. 크리프트에 대해서 한번 조사해 봐. 뭔가 알 수 있을지도 몰라.

히토미 : 크리프트… 라면 아마미시의 PC에 사용되고 있는 칩 말인가요? 왜 그 크리프트를?

스케로크 : 자세한 것은 몰라. 나는 마담에게 부탁받은 것을 말한 것 뿐이야. 조사해보니 팬텀은 보이지도 않고 여기엔 더이상 일은 없어…. 그럼 분명히 전했다. 안녕.

히토미 : 크리프트…, 기병에 걸린 사람들은 악마에게 혼을 빼앗긴 거네. 크리프트와 무슨 관계가 있을까….

네밋사 : 녀석들, 우리들을 이용할 생각인가? 마음에 들지 않아.

히토미 : 하지만 긴코씨는 신용할 수 있어. 단서가 될 거야. 우선 우리도 돌아가자고. 아저씨를 집에 데리고 가야지.



전원을 꺼버리면 되지~

## 주인공의 집

토모코 : 고마워, 오빠. 히토미 언니도….

히토미 : 토모코, 힘내. 아저씨는 분명 좋아질 거야.

토모코 : 응… 그렇게 되면 좋지만….

어머니 : 조용히 주무시고 있어…. 토모코, 다음은 저 사람까지…. 왜 이런 일이….

히토미 : 아저씨는 괜찮을 거예요. 분명

건강하게 될 거예요.

어머니: 그래… 아저씨가 정신을 못 차리면 안되지. 하지만 이번 같은 터무니없는 일은 더 이상 일어나지 않았으면.

네밋사: 괜찮아요, 괜찮아. 어떤 악마가 나와도 네밋사, 훌륭한 마법으로….

히토미: 아니, 아, 저기… 실례하겠습니다. 마모루, 가자.

## 새 아지트

리더: 크리프트!? 크리프트가 기병에 관계가 있어?

식스: 가능한 얘기야. 크리프트도 패러다임X처럼 아마미시에서만 사용되는 칩이야.

리더: 그런가… 조사해 볼 가치는 있군. 어이 런치, 여기 PC에 들어간 크리프트를 꺼내봐.

런치: 응? 무슨 일이야?

리더: 딴청부리지마. 네 아버지가 말한 시작 칩과 교환했지?

런치: 헤헤헤. 알아챘나.

리더: 정말, 내가 없을 때….

런치: 뭐, 그렇게 말하지 마. 혹시 기병의 원인이 크리프트라면 교환해 두는 것이 정답이니까.

리더: 노 코멘트. 결과가 좋으니… 따위는 말하지 말라고. 어쨌든 열어 봐.

???: 여어… 뭐하고 있어…?

네밋사: 유, 유이치잖아! 돌아 온 거야?

리더: 유이치! 이제 괜찮아?

유이치: …그래… 괜찮아…

식스: … 헷, 방해꾼의 복귀인가. 짧은 평화였군.

런치: 어이, 식스!!

식스: 왜, 왜 그래… 잘 돌아 왔어….

리더: 그래, 유이치에게는 아직 전하지 않았어. 실은 최근 시내에서 일어나고 있는….

유이치: 괜찮아…. 신경쓰지 말라고…. 나, 보고 있으니까….

리더: 응… 그래. 알았어. 그럼 봐두라고. 그럼 런치, 분해해 봐.

식스: OK. 맡겨 두라고….

네밋사: …어? 뭔가 움직이지 않았어? 잠깐, 지금 것은 뭐지!?

식스: 이 안에 있던 구슬같은 물건, 뭔지 알어?

리더: 아니. 이런 부품은 본 적이 없는데…. 기물로도 보이지만….

네밋사: 자, 잠깐 기다려! 그런 것보다 보지 못했어? 그 핑크색의 벌레같은 이상한….

런치: 무슨 말을 하는 거야? 단지 이 녀석을 뚜껑을 열었을 뿐이잖아?

네밋사: 그렇지 않아! 날아 왔다고. 그 안에서!

유이치: …예뻤어…. 그런 예쁜 생물 본 적이 없어….

네밋사: 엣!? 유이치, 너도 봤어!?

유이치: …그래… 매우 예뻤지…

네밋사: 본 것은 나와 유이치뿐? 어떻게 된 거지?

식스: 게다가 이거 하나 갖고는 아무 것도 알 수 없어. 크리프트를 만들고 있는 아르곤 정곤은 여기에서 북쪽에 가면 있잖아. 그럼 몰래 들어가 보면? 직접 이녀석을 만들고 있는 곳을 보면 반드시 뭔가 알 수 있을 거야.

네밋사: 그래. 그렇게 하자. 이 칩은 정말 이상해. 뭔가 비밀이 있어.

리더: 잠깐 기다려. 아르곤 정공은 런치의 부친이 일하고 있는 곳이다. 멋대로 침입하거나 하면 그야말로 부친에게 폐가…

런치: 상관없어. 그렇게 해.

리더: 어이, 런치, 괜찮아?

런치: 크리프트가 기병의 원인이라면 나자신도 확실히 해두고 싶은 것이 있어. 너희들이 안 간다면 나는 혼자서라도 가겠어.

식스: 자, 잘됐지. 런치가 이렇게까지 말했어. 여하튼 폐만 안 끼치면 되지?

리더: …알았다. 유이치는 어떻게 할래?

유이치: 같이 가자…. 모두와….

리더: …그래. 좋아, 출발이다. 아르곤 정공(アルゴン精工)은 여기 북쪽에 있어.


크리프트 안에 웬 생물체?

## 아르곤 정공

리더: 아르곤 정공… 인가. 여기에 숨어 들어 가야 하다니.

네밋사: 어떻든 상관없지만 아르곤과 관계 있는 건물은 어디라도 매우 크네. 리더, 우리들의 아지트를 이런 것으로 한다면?

리더: 하하하하. 해커에게 빌딩을 세워 줄 것 같아? 그러면 재미없지.

식스: 잠깐 보고 왔는데 역시 입구는 잠겨 있어. 전용 카드 키가 없으면 안에 들어갈 수 없어.

런치: 이미 준비해 두었어. 이런 곳에 맨손으로 올 리 없지.

식스: 응? 뭐야, 그건.

런치: 이건 내 소중한 디코더야. 이쪽의 카드 키라면 간단하게 해제할 수 있지.

리더: 역시 런치군.

런치: 어서 가자고. 이런 곳에 서성거리면 이상하게 보일 테니까.

리더: 좋아, 우선 안에 들어가면 크리프트 생산라인을 찾아보자. 보다시피 안은 넓어. 나눠서 찾아보자. 모두 조심하라고.

## 1층-제 3 생산라인

직원: 여기는 운전을 정지하고 청소중이야… !! 너희들, 사복이잖아! 먼지가 들어오면 어떻게 하려고. 어서 나가!

## 제 2 생산라인

>이 문은 잠겨 있습니다. 입실할 경우에는 2층의 생산라인 관리실에 가 보십시오.

종업원: 너희들 사복인 채로 돌아다니면 안돼. 공장장에게 야단맞을 거야. 그 사람에게 한번 걸리면 나중에 계속 잔소리를 들어야 하니까. 조심해. 공장장? 공장장의 방은, 3층에 있지만…. 멋대로 3층에 올라가면 화낼텐데.

## 2층

종업원: 그 소문, 정말이야? 여기에서 생산되는 칩, 몸에 나쁘다고 하던데. 난 그 이야기를 듣고 계속 배가 이상한 느낌이 들어. 역시 이것도 칩 때문인가.

2층에 올라가면 B통용구만 열려 있다. 이 길을 따라서 제 2라인 관리실(第二ライン管理室)과 제 4라인 관리실에서 각각의 도어 록을 해제한다. 그리고 3층으로 올라가 건너편 계단을 통해 2층으로 내려오면 입실 관제실과 연락 통로 제어실로 들어가 관계자 연락통로를 여는 스위치와 A통용구를 열 수 있는 스위치를 작동시킨다.

## 3층

종업원: 잠깐, 당신! 3층은 들어갈 수 없어! 허가는 받았어? 여기는 중요한 데이터가 보관되어 있으니…. 조심해.

## 2층-입실 관제실

통용구·도어록: 현재 B통용구가 개방되어 있습니다.

A통용구 개방을 하시겠습니까?

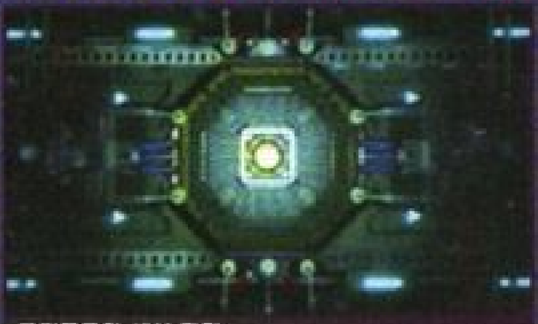
A. A통용구를 개방한다.

B. 하지 않는다.

B통용구를 록, A통용구를 개방합니다.

그리고 제 1라인 관리실로 가서 도어 록을 해제하고 아직 연락 통로 제어실의 록을 해제하지 않았으면 해제시킨다. 모든 일을 끝마쳤으면 왔던 길을 되돌아가서 1층 제 1생산라인으로 간다.

## 제 1 생산라인


크리프트의 생산 과정

식스: 여, 왔군.

네밋사: 모두 빨리 왔네. 여기가 칩을 만드는 장소?

유이치: 봐…. 빛이 예쁜 구슬이 모여 있어….

런치: 여기서 행하고 있는 건 외장을 붙이는 것 뿐이야. 저 묘한 코어는 어디에서 만들어지지?

남자 목소리: 코어는 여기서 만들어 진 것이 아니다. 아르곤 소프트에서 보내진 것이지.

식스: 누, 누구야!

런치 아버지: 이런 곳에서 뭘 하고 있지? 어떻게 들어 온 거야?

런치: 이, 이녀석. 그래… 이제 알겠군. 너도 조직의 일원이지?

런치 아버지: 조직? 그런가…. 너희들이 여기에 온 이유는 나와 같은가?

네밋사: 같다고? 같다니 무슨 말이죠?

런치 아버지: 너희들은 크리프트의 비밀을 조사하기 위해 왔겠지. 지금 도시에서 일어나고 있는 기병의 원인을 찾아서….

런치: 거기까지 알고 있으면서 지금까지 입 다물고 있었어!

런치 아버지: 내가 그걸 알게 된 것도 최근의 일이다. 전부터 알고 있었다면 조용히 있지는 않았지.

런치: 뭐라고! 당신은 사람을 배신한 비겁한 남자인 주제에! 당신 때문에 어머니는, 어머니는….



렌치 아버지 : …너는 이 공장이 빼앗겼을 때를 말하는 건가? 확실히 그때 나는 많은 사람들의 은혜를 배신했지. 하지만 그것은 결코 돈이나 지위 때문에 그런 것이 아냐.

렌치 : 그럼 왜?

렌치 아버지 : … 너와 네 엄마의 목숨을 노리고 있어서… 어쩔 수 없었다. 녀석들은 내가 협력하지 않으면 너와 네 엄마를 죽이겠다고 했지. 많이 고민했지만… 결국 녀석들이 말한 대로밖에 할 수 없었어. 원래 심장이 약한 네 엄마에게는 부담이 되어서….

렌치 : 그런…, 나는 어머니를 위해서….

렌치 아버지 : 하지만 렌치, 이제 아버지는 같은 실수를 두 번 다시는 반복하지 않을 작정이다. 나쁜 녀석들이 말한 대로 행동하면 나쁜 사태밖에 일어나지 않지….

리더 : … 실례하겠습니다만… 이 공장에서 어떤 조사를 하고 있었습니까? 여기에서 일하고 있는 당신이라면 대부분의 일에 대해서 알고 있겠죠.

렌치 아버지 : 이상하게 생각할 지도 모르지만, 나도 이 중심에 있는 스포어를 조사하기 위해 왔다.

식스 : 스포어? 뭐죠, 스포어란.

렌치 아버지 : 그 중심에 있는 코어를 말한다. 나도 공장장이 그렇게 부르고 있는 걸 들었을 뿐 정체까지는 몰라. 이 공장 안에도 어떤 파츠의 일만은 초 극비 사항으로 센터 룸에 보존되어 있어.

렌치 : …어디야. 그 센터 룸이라는 곳이 어디야!

렌치 아버지 : 알아서 어떻게 하려고? 너희들은 관계없어. 나도 지금까지 여기서 일했기 때문에 이상한 조직이 개입되어 있다는 걸 알았다. 하지만 너희들은 그 조직을 상대하려는 이유는 없지 않아? 호기심으로만 움직인다면 목숨까지 잃을 수 있어. 여기는 이 아저씨에게 맡겨라.

식스 : 호기심이라… 리더, 어떻게 하지?

리더 : 처음에는 그랬지. 그다지 자신은 없었지만.

렌치 : 이제 우리들은 되돌릴 수 없는 곳에 있어. 조직과 무관계가 아니야. 위험한 다리라면 몇 번이고 건넜어. 그러니 여기는 우리들에게 맡겨. 가장 먼저 여기에서 도망친다면… 천국에 있는 어머니를 뵐 면목이 없을 걸.

렌치 아버지 : 그런가… 그렇게까지 생각하고 있다면 아무 말도 못하겠군. 3층에 잠겨져 있는 문이 있다. 센터 룸은 그 앞이다.

식스 : 알았으니 가보자. 문의 잠금장치 따위는 렌치가 사용했던….

렌치 : 바, 바보녀석….

렌치 아버지 : 말해 두지만 그 디코더를 사용해도 해제할 수 없어. 그것까지 듣고 나왔나.

네밋사 : 뭐야, 렌치가 만든 물건이 아냐?

렌치 어버지 : 아무리 밖에서 열려고 해도 록을 풀 수 없을 거야. 오히려 안에서 여는 것이 확실하다. … 록은 내가 푼다. 기계 에러로 오작동된 걸로 해 두면 될 거야.

렌치 : … 그런 일을 해도 괜찮아?

렌치 아버지 : 나는 괜찮아. 지금은 우리들의 일이나 걱정하자고. 이곳 공장장은 약간 이상한 남자다. 혹시 공장 내에 있을 지도 몰라. 조심해서 가라.

네밋사 : 아저씨. 고마워요.

리더 : 감사합니다. 좋아, 가자.



렌치는 아버지를 "이녀석"이라고 부른다

## 3층-센터 룸

식스 : 무사히 도착했군.

네밋사 : 당연하지. 헤, 여기가 센터 룸… 그래서? 뭔가 알아냈어?

렌치 : 그렇게 재촉하지마. 파일을 찾고 있으니.

네밋사 : 뭐야, 열리지 않아. 왜 그래?

리더 : 과연 극비 파일이군. 엄중하게 프로텍트가 걸려져 있어. 간단하게는 열리지 않아.

유이치 : … 해킹하면 되잖아…. 스푸카… 잘 하잖아….

리더 : 패스워드가 몇 개나 설정되어 있어. 해킹하고 있는 사이에 발각 되어버린다.

식스 : 그럼, 어떻게 하지? 겨우 여기까지 왔는데.

렌치 : 이 소프트를 사용해봐. 패스워드의 해석에 훌륭한 거지.

식스 : 어? 뭐야 그거?

렌치 : 입구에서 사용한 아버지의 머신에 들어 있던 소프트야. 아마 사용할 수 있을 거야.

리더 : …해 보지. 잠깐 빌려 줘.

### 크리프트 칩 사양보고

등록No. 00345KU808BJ Ver. 2.5



크리프트의 정체는?

여기에 서술된 크리프트는 카도쿠라씨와 아르곤 소프트사의 설계로 만들어진 새로운 CPU칩이다. 높은 연산능력을 가진 칩이지만 최대의 특징은 「소울」 혼의 집적능력을 갖고 있는 것이다. 크리프트가 가진 소울 집적능력과 그것을 이용한 집적 사이클에 대해서 상술하면 다음과 같다. 크리프트는 그 내부에 「스포어(胞子)」라 불리는 생체소자를 내포하고 있다. 이 스포어로부터 「캐리어」라 불리는 소울의 포획능력을 갖고 있는 성체가 발생한다. 이 「캐리어」는 전자적 또는 영적인 특성을 갖고 있는 특수한 생명체로 네트상을 이동하는 능력을 갖고 있다. 캐리어는 소울의 포획을 실행하면 네트회선을 통하여 모체로 본능적으로 귀환한다. 스포어 캐리어-네트-모체. 이것이 크리프트를 이용한 소울 집적의 사이클이다. 이 소울 집적 능력을 실용하는 방법으로는 이하와 같이 타당하다고 생각된다. 크리프트를 장착한 머신을 각 가정에 배포하여 각각을 네트회선으로 접속한다. 머신을 사용한 인간의 소울은 캐리어에 의해 포획되어 네트를 통해 모체로 집적된다. 이 결과 모체에는 포획된 소울이 대량으로 집적할 수 있다. 그리고 소울을 빼앗긴 인간에 관해서는 폐인과 같은 증상이 생길 거라고 생각된다. 이상이 크리프트의 사양이지만 이것을 우리들의 계획과 접목하면 다음과 같이 말할 수 있겠다. 「크리프트는 팬텀 소사이어티의 목적인 소울의 집적에 아주 유효하다」… 고.

식스 : 뭐지, 소울의 포획이라니?! 농담이지?

네밋사 : 농담이 아니야. 이 칩으로 인간에게서 소울…, 혼을 빼앗는 거야. 그 벌레 같은 것이 운반책이었어.

렌치 : 꽤 능숙하게 이해하네, 히토미. 뭐, 이것을 보니 나도 납득할 수밖에…. 아까 소울을 빼앗긴 인간은 폐인과 같은 증상을 보인다고 했지? 그럼, 분명 기병 환자를 말하는 거야. 이 칩은 현실에서 호평 가동중이니까.

리더 : 도시에 넘쳐나는 기병 환자는 모두 이 칩의 피해자겠군. 정말 아르곤 소프트가 이런 물건을 만든 것인가…. 역시 녀석들은 팬텀과 한패였군….

히토미 : 패러다임 X도…. 그리고 이 모델 도시도, 모두 이것을 위해서….

렌치 : 하지만 뭐지? 이 「스포어」라는 녀석은. 인간이 만든 것 같지는 않은데. 아르곤 소프트에서 보내졌다고 들었는데….

식스 : 게다가 그… 혼이 실재한다고 해도 팬텀은 그런 것을 모아서, 어디에 쓰려고 하지?

남자 목소리 : 그 이상 알 필요는 없다.

리더 : 응!? 누구냐!

남자 : 후후후후, 이제 나타났군. 아자젤에게서 이 장소를 맡은 다음 오늘까지… 싸움이 없는 따분한 날을 보내서 광기를 억제할 수 없었는데…. 이런 지옥도 오늘로서 끝이다….

렌치 : 이녀석이 여기의 공장장인가?

네밋사 : 인간의 흉내도 힘들겠군. 이녀석 악마의 냄새가 풍겨.

식스 : 하핫, 이녀석은 나도 알지. 악마가 아니면 사이코일거야.

공장장 : 더 이상 숨길 이유도 없지. 나는 셈하자. 마법의 술에 극에 달한 자.

리더 : 마치 우리들이 오는 것을 알고 있었던 말투군.

셈하자 : 후후후, 여기에만 한정되는 이야기는 아니지. 너희들의 행동은 모두 우리들이 파악하고 있지.

유이치 : …….

렌치 : 뭐야? 그건 무슨 의미지!

셈하자 : 지금 죽을 녀석들이 알아도 할 수 없지. 오히려 나는 감사하고 있다. 이 날이 오기까지 나는 내 욕망을 억제할 수 있었지.

리더 : 죽인다고 하면 어쩔 수 없지. 너희들은 혼을 모아서 어쩔 생각이지?

셈하자 : 말했다. 그 이상 알 필요는 없다고. 자, 이제 참을 수 없어. 나에게 잃어버린 광기의 맛을 생각나게 해줘.

식스 : 리더, 어떻게 하지?

리더 : 지금의 데이터는 카피했어. 이런 곳에 오래 머물 이유는 없지. 빨리 나가자.

네밋사 : 너희들, 먼저 가. 여기는 우리가 책임질 테니까.

리더 : 미안. 아지트로 돌아와. 무사히 돌아오라고.

셈하자 : 젊은 서머너와 흑 마법사인가. 내 광기를 만족할 만한 상대. 좋아. 우선 너희들부터 없애 주지.

## FIGHT! 셈하자

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:52 | | HP:6434 | | MP:2548 | |
| 공격력:130 | | | 방어력:154 | | |
| 회피력:95 | | | 마법력:162 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 13 | 14 | 18 | 17 | 12 | 10 |
| 기술 | 마하·라기온, 마하·부후라, 마하·지온가, 메기도라, 델타·부후라 | | | | |



算數에 능한 공장장

마하·라기온, 마하·부후라, 마하·지온가 등 마하 시리즈의 강력한 마법을 구사하는 셈하자. 산수에도 능하겠지. 전체 마법에 능통하므로 팀은 마법 방어에 능하고 공격력이 강한 악마를 전열에, 네밋사와 다른 악마는 회복 전문 요원으로 후열에 배치해 두자. 그리고 보조 마법인 탈카쟈(タルカジャ)를 사용하여 공격력을 올리면 두 배 이상의 대미지 셈하자에게 줄 수 있다. 마법은 반사하므로 주의할 것.

| 사용 악마 | 귀신 틸, 지령 드벨가, 미수 키소, 시귀 리쿠사사 |
|---|---|

셈하자: 키하하하! 죽음인가!? 나에게도 죽음이 왔는가!? 키하하하! 기다리던 안식의 시간이다….

네밋사: 뭐, 뭐야, 이녀석? 죽는 것이 기쁜 거야?

셈하자: 키하하, 이미 심판의 시간은 약속되어 있다. 내가 죽어도 아직 아자젤도 시타나엘도 있다. …시, 싫어, 아직이다! 아직 방해할 자가 있다! 네밋사… 그렇다, 네밋사!

네밋사: 뭣!? 뭐야? 뭐라고 하는 거야?

셈하자: 안돼, 아직 죽음 받아들일 수는…. 녀석을 죽이지 않고서는…. 마니토는….

히토미: …지금 악마… 왜 네밋사를? 마니토가 뭐라던가….

네밋사: 몰라! 어째서 네밋사에 대해서…. 나는 저런 녀석 모르는데! 저 녀석들… 어쩌면 네밋사를 봉인한 녀석을 알고 있을지도….

히토미: 여기서 생각해도 어쩔 수 없어. 빨리 하지 않으면 도시 사람들의 혼이 빼앗겨 버린다고. 빨리 아지트로 돌아가자. 뭔가 수단을 강구하지 않으면.

## 아지트

리더: 여, 잘됐어. 둘 다 무사했군.

식스: 좋은 타이밍이야. 이제 곧 방송이 시작된다.

네밋사: 방송? 무슨 일이야?

리더: TV 잭킹이다. 공장에서 입수한 그 데이터를 패러다임 X의 에어비젼에 흘려 놓았지. 이것으로 아마미시 전역에서 크리프트의 위험성과 팬텀의 책략을 일거에 알릴 수 있어.

런치: 스스로 만든 패러다임 X로 자신의 악행을 알리는 거지.

히토미: 그래, 역시 해커 그룹이군.

식스: 멋지지. 유이치의 아이디어야.

유이치: …….

런치: 엇, 방송이 시작한다.

아나운서: 안녕하십니까. 뉴스시간입니다. 어? 저, 저어, 잠시 기다려주십시오.

식스: 헤헤헤, 나온다, 나온다….

아나운서: 실, 실례했습니다. …긴급뉴스입니다. 방금 네트 폴리스로부터 악질적인 네트 테러리스트의 색출에 성공했다란 발표가 있었습니다. 동시에 용의자 4명의 얼굴사진도 일반에 공개되었습니다. 이것이 그 사진입니다. 北川 潤之介(기타가와 준노스케). 핸들네임 런치. 사코 신고(迫 真悟). 핸들네임 식스. 하가 유우이찌(芳賀 佑一). 에… 마지막으로 이카리 마모루. 핸들 네임 MR. M.

히토미: 이런… 모두가….

아나운서: 이상 4명은, 해커 그룹 「스푸키즈」에 속해 있으며 악질적인 해킹으로 각종 데이터를 빼내간 것으로 보입니다. 사태를 중대하게 본 네트 폴리스는 패러다임 X의 개발 메이커, 아르곤 소프트사의 협력을 받아 오늘 4명을 색출할 수 있었습니다. 또….

식스: 어떻게 된 거야? 왜 우리가 네트 테러리스트지?

런치: 이건 사태가 반대로 됐잖아. 왜 우리가 지명 수배된 거지?

유이치: …하지만… 해커임에는 틀림없잖아…. 해킹은 위법이야….

식스: 뭐라고? 너까지 그래!

컴퓨터: 메일이 도착했습니다.

식스: 뭐야! 이런 때에.

메일: 사쿠라이에게… … 카도쿠라가….

런치: 카도쿠라? 아르곤 소프트 사장?

식스: 왜 그런 녀석이 리더에게 메일을 보냈지?

메일: 여, 사쿠라이. 실례, 그쪽에서는 스푸키였지. 에어비전은 봤겠지. 성대하게 방송시켜 줬지. 네 덕분이야. 계획의 요점인 네트워크를 어지럽히는 해커는 우리들에게는 눈에 가시지. 네가 우리들에게 협력을 해 준 것은 감사하고 있어. 그 4명이 붙잡히는 것도 시간 문제다. 함께 잔을 건배하지. 부하와 사장으로서가 아닌, 친구로서… 그럼.

리더: 무, 무슨 말을 하는 거야!

식스: 리더…? 당신….

리더: 식스, 틀려! 나는 동료를 팔지 않아!

런치: 그럼 왜 녀석이 리더에 대해 알고 있지?

리더: …….

식스: 말하지 못해!?

리더: 내가 아르곤 소프트에서 일하고 있기 때문이다.

히토미: 정말이에요?

리더: 어디까지나 자금의 조달과 아르곤 소프트의 내부 정보를 캐기 위한 것이었어.

런치: 그럼 왜 지금까지 숨기고 있었지?

리더: 이렇게 되는 것이 무서웠어. 내가 아르곤에서 일하고 있다는 걸 알면 곧 너희들도 불안하게 생각할거야. 게다가 일하고 있다고 하더라도 사원이 아닌 일시적인 계약으로 프로그램을 짠 거 뿐이야.

유이치: … 그렇게 말해서… 또 우리를 속이려고?

리더: 유이치까지….

유이치: 그래서 스푸키는 지명수배가 되지 않은 거지?

식스: …그렇다면….

유이치: 팬텀 소사이어티를 조사하자고 말을 꺼낸 것도 스푸키였어….

런치: 아르곤 NS빌딩에서 잡혔을 때부터 녀석들과 한패였던가!

식스: 네, 네놈… 쭉 우리들을 속이고.

리더: 부탁한다, 믿어 줘! 나는 모두가 아는 그대로의 스푸키다! 그 이외의 누구도 아니야!

런치: 흥, 혼자서 말하고 있어. 나는 빠질 거야.

식스: 동감이다. 밖에 나가면 붙잡힐지도 모르지만 여기에 있는 것보다는 괜찮지!

히토미: 이런, 둘 다….

유이치: …안녕… 스푸키. 당신도 끝났어.

히토미: 유이치까지….

런치: 히토미, DR. M. 너희들은 어떻게 할래?

네밋사: … 괜찮으니까, 너희들만 나가.

런치: 그래. 그럼 건강해.

식스: 안녕.

네밋사: 인간이란 정말 멋대로야. 믿기도 하고 배신하기도 하고.

히토미: 네밋사는 어떻게 생각해?

네밋사: 난 지금까지 보아 온 리더밖에 몰라. 그것 뿐이야.

히토미: 그것만으로 믿을 수 있어?

네밋사: 대체 믿는다는 게 뭐지? 상대에게 의지하는 것? 그래서 멋대로라고 말한 거야. 네밋사가 믿는 것은 네밋사뿐이지. 나는 내가 알고 있는 리더를 믿을 뿐이야. 그럼 안돼?

히토미: … 아니. 나도, 그렇다고 생각해.

리더: …고마워… 히토미….

히토미: 리더, 힘내세요. 오해가 풀리면 모두 돌아올 거예요.

리더: 그래.

히토미: !? 어, 잠깐! PC 화면에 뭔가 나오고 있어.

리더: 대체 뭔냐? 이 새는….

콘돌: 이카리…, 이카리여…, 나다, 레드맨이다….

네밋사: 레드맨!

레드맨: 이카리, 녀석이 움직이기 시작했다. 벌써…. 시간이 없어. 이 상태로는 보다 많은 혼이… 녀석의 손에 들어간다…. 시간이 없다. 영화관에서 기다리고 있겠다. 어서 와라….

네밋사: 이제야 나왔군. 이번이야말로 뭘 알고 있는지 듣고야 말겠어. 자 빨리 가자.

히토미: 잠깐 기다려. 리더가 있잖아!?

네밋사: 그래서! 너희들에게도 관계가 있잖아? 빨리 가자.



뉴스는 나오지만…



배신자는 리더?

## 패러다임X 영화관



이번엔 괸돌이군, 레드맨

## 비전퀘스트



세 번째 비전 퀘스트의 주인공, 나오미

### 니카미몽 지하 1

**나오미의 기술**

**관세음의 제도(觀世音の濟度)**
- 인간 1인의 최대 HP를 일시적으로 상승 - 8 MP

**소마신 권현(ソーマ神權現)**
- 인간 1인을 완전 회복 -6 MP

**전의 마왕(戰の魔王)**
- 타격. 전열을 공격 -12 MP

**쿠리카라의 흑룡(くりからの黑龍)**
- 화염. 전열을 공격 -12 MP

**이억사천만의 악(二億四千万の惡)**
- 만능. 전체를 공격 - 8 MP

**만월의 여왕(滿月の女王)**
- 만능. 전체를 공격 - 4 MP

### 니카미몽 지하 2

마지막 비전 퀘스트의 주인공 나오미는 COMP가 없기 때문에 지도를 볼 수 없다. 그러나 지하 동굴 벽에 설치된 건설용(?) 등불을 따라가면 길은 막히지 않으며 거의 일방 통행이기 때문에 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 니카미몽 지하 2층에 있는 넓은 광장에는 회복과 세이브가 가능한 유귀의 공간(流鬼の空間)이 있다. 여기를 기준으로 왼쪽으로는 티어매트, 오른쪽으로는 아스프와 만나게 된다. 티어매트는 마법을 주로 사용하고, 아스프는 HP와 방어력이 높지만 티어매트 보다는 까다롭지 않다.

### 니카미몽 지하 3

## FIGHT! 티아매트 OR아프스

| 티어메트 : LIGHT-CHAOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:73 | | HP:9564 | | MP:2237 | |
| 공격력:178 | | | 방어력:204 | | |
| 회피력:125 | | | 마법력:238 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 16 | 19 | 27 | 21 | 11 | 10 |
| 기술 | 아기, 아기라오, 부후, 지오, 메기도, 네크로-도그마, 썬더볼트 | | | | |

| 아프스 : LIGHT-CHAOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:74 | | HP:11119 | | MP:178 | |
| 공격력:198 | | | 방어력:212 | | |
| 회피력:126 | | | 마법력:173 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 25 | 16 | 19 | 24 | 9 | 12 |
| 기술 | 몸통 부딪치기, 짓누르기, 난리법석, 메가톤 브레스 | | | | |

어느 쪽으로 가던 먼저 해야 할 일은 관세음의 제도를 사용하여 HP를 올리는 것이다. 그리고 HP가 떨어지면 소마신 권현으로 회복하고 전의 마왕으로 공격하고, 또 떨어지면 회복하고 공격하고…. 의외로 쉬운 보스다. 한번에 200×4 = 800정도의 대미지를 가하니 티어매트의 경우 회복 턴을 포함해서 약 20~30턴에 죽일 수 있다.

## 아지트

## 니카미몽 – 아르곤 본사 빌딩

## 아지트

패러다임X로 들어오면 카운터로 가자.

안내원: 어서 오십시오. 어떤 것을 이용을 하겠습니까?

- A. 안내를 듣는다.
- B. 패러다임X 종료.
- C. 밖으로 나간다.
- D. 시스템 억세스

네밋사: 음, 회선은 열려있어. 자! 다이브하자고.



리더의 복수, 바이러스 뿌리기!!


네트워크로 이동

## 아르곤 본사 빌딩

### 1층

피네건: !? 너희들은….

네밋사: 피네건!?

피네건: 훗… 싸우려고 왔는가? 안됐지만 지금은…, 그래… 이런 사태에다가 이 녀석들까지….

네밋사: 도대체 무슨 일이 일어난 거지?

피네건: 우선 내 이야기를 들어. 그 대답에 따라서 가르쳐 주지. 사태는 심각하다. 나와 너희들이 적인 건 지금은 관계없어. 한번 죽인 관계였지만…, 나를 믿는다면 손을 잡지 않겠는가? 어때?

- A. 믿는다.
- B. 믿을 수 없다.

피네건: 그래, 그럼 이야기하지. 한번만 말한다. 잘 들어. 패러다임X를 움직이고 있는 메인 서버가 악마에 의해 폭주되었다. 악마는 빌딩내의 네트 배선을 이용해서 공간을 전이계화하여 결계를 만들었다. 결국… 이 아르곤 본사는 악마의 손에 떨어졌다는 뜻이다.

네밋사: 무슨 추태야!

피네건: … 하지만 방법이 없는 것은 아니야. 메인 서버가 있는 장소에는 아까 말했던 결계가 방해를 하여 통과할 수 없다. 하지만 그 결계를 벗길 수 있는 봉인의 존재를 확인했다. 봉인은 전부 6개. 그것을 전부 벗겨내면 메인 서버에 갈 수 있을 것이다.

네밋사: …….

피네건: 사태가 급해. 봉인을 풀기 위해 도움을 받고 싶다. 어때. 아르곤 본사가 악마로 둘러싸인 채라면 곤란한 것은 너도 마찬가지야. 나에게 협력해라.

- A. 협력한다.
- B. 협력하지 않는다.

피네건: 그럼, 봉인에 대해서 알고 있는 범위까지 말하지. 봉인은 적과 청, 두 종류가 있어서 각각의 색을 숫자의 순서대로 풀어 가는 것이다.

어떤 색의 봉인을 풀겠습니까?

- A. 적색의 봉인을 푼다.
- B. 청색의 봉인을 푼다.

만약 적색의 봉인을 풀기로 했다면 2층에 올라가서 적색 문을 순서대로 열면 가운데 황색 문으로 들어갈 수 있다. 황색문 안에는 서브 서버 룸과 아이템, 그리고 3층으로 올라가는 문이 있다. 이 중 아이템은 디크로즈의 돌로서 반드시 필요한 것이다. 2개 모두 얻자. 3층으로 올라가자. 만약 피네건에게 협력하지 않았다면 피네건이 떠나간 자리에 쪽지가 있다. 그 쪽지는 봉인을 푸는 방법을 서술한 것으로 적색문 1, 청색문 1, 적색문 2, 청색문 2, 적색문 3, 청색문 3의 순서로 봉인을 풀면 된다. 봉인이 있는 곳에는 대미지 존이 있지만 코어 실드(コアシールド)를 사용하면 피할 수 있다.

### 3층

### 메인 서버

## FIGHT! 마르솝

| 아프스 : LIGHT-CHAOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:60 | | HP:9292 | | MP:640 | |
| 공격력:162 | | | 방어력:174 | | |
| 회피력:111 | | | 마법력:90 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 21 | 13 | 9 | 19 | 15 | 12 |
| 기술 | 바이쯔 더스트, 알카-조나, 침묵의 속삭임, 화수열풍참, 나무 끝 자르기 | | | | |

악마 마르솝은 시작하자마자 침묵의 속삭임으로 마법을 봉인시켜서 마법을 사용할 수 없게 만든다. 그러나 2층에서 얻은 디크로즈의 돌(ディクローズの石)은 봉인된 마법을 풀어줄

수 있는 아이템이니 반드시 사용하자. 마르숨의 가장 무서운 공격은 알카 조나로 후열과 전열 가운데를 동시에 공격하며 그 공격력이 매우 막강하다. 대신 물리 방어력이 약하므로 타르카자(タルカジャ)로 공격력을 올린 다음 공격하면 많은 대미지를 줄 수 있다. 이렇게 보조 마법을 사용하는 보스 공략법은 마지막까지 통하므로 보조마법이 풍부한 악마들을 모아두자.


멀숨? 마르숨!

| 사용 악마 | 바론, 릴, 로이첵터, 아마존 |
|---|---|

## 아지트



세뇌된 유이치

## 니카미몽(二上門) - 아마미 모노리스(天海モノリス)

### 1층

목소리: 내 메시지는 무사히 전달된 것 같군…. 중요한 동료의 소재는… 이 빌딩 20층의 어딘가에 있다. 단지, 그들의 안부는 보증하기 어렵군. 풀어 놓은 악마가 그들에게 위해를 가하는 일은 충분히 있을 수 있어…. 아무튼 거기까지 갈 수 없다면 말도 안되지만…. 기대하고 있어…. 어차피 제군들을 위해서 이쪽도 여러 가지 준비를 해 두었으니까…. 나는 여기서 재미있게 관람하지.

회사원 1: 기. 기. 기다려! 나. 나. 나는, 관계없어! 평범한 회사원이야! 도와줘! 부탁해…. 그래… 좋은 걸 가르쳐 주지. 1층의 엘리베이터는 20층. 39층 직통의 「관계자 전용 승강기」지. 하지만 위층에 있는 제어실에서 관리되고 있기 때문에 1층에서는 조작할 수 없어. 우선 제어실에 가 봐. 부탁이니까 집으로 돌아가게 해 줘.

회사원 2: 이 빌딩 안에 본 적이 없는 괴물들이 돌아다니는 기분이 드는데…. 이, 이것은 꿈이겠지? 역시 꿈인 거야. 카도쿠라 사장은 아마미 네트의 위성 회선 접속 때문에 니시차관에게 호출되어서 이 위층에서 회담을 하고 있다는데…. 어쨌든 나는 도망갈 거야. 이것이 꿈이라면 빨리 눈을 뜨고 싶어.

회사원 3: 어라… 출장에서 돌아오니…. 여대 이 모양은? 필요한 서류를 얻으러 창고실에 갔는데 이상한 녀석들이 나오라고 소리를 지르잖아. 20층까지 갔다가 돌아오니 힘이 빠졌어. 그래, 창고실에 이상한 녀석들 이외에 소년도 있었어…. 무슨 사건이 일어난 거야.

### L3층

남자: …너희들은 괜찮은 것 같군. 다른 사람들은 모두 말도 못할 정도로 혼란에 빠졌는데…. 지금 사태를 파악하고 있어? 대단하군…. 그 카도쿠라 사장이야말로 쇼크로 이상해 졌는데. 알 수 없는 말을 지껄이거나, 울거나… 움직이려고도 하지 않아서 도울 수도 없었지…. (엘리베이터를 타고 19층으로)

### L19층

사원: 이 아마미 모노리스에는 여러 가지 장치가 있지. 예를 들면 문이 열리지 않는 곳도 있지. 그 안에는 패널이 있어. 실은 그 패널에는 비밀이 있어서 다가가면 움직일 수 있지. 패널을 움직이면 뒤에 문자가 써있어. 확실히 알파벳이었어. 실은 그 열리지 않는 문 때문에 길을 잃어서 이렇게 늦게 도망치는 거야(계단을 통해 L20층으로 올라간다).

### L19층

서머너: 정말 좌우 대칭의 빌딩 때문에 집합장소가 틀린 것 같군…. 중심부의 문을 열면 화를 내니…. 이제 됐어! 나는 돌아간다. 될 대로 되라지.

### L20층 창고실

런치: DR. M! 게다가 히토미도! 도우러 온 거야?

네밋사: 괜찮아?

런치: 뭐, 하지만 이건 리더의 실책이 아니겠지? 여기에 갇혀 있는 동안 생각해 봤지. 우리들을 지명 수배해서 이런 곳에 갇아 둔다는 것도 이상한 이야기고….

네밋사: 겨우 알아차린 것 같군. 리더는 아니야. 실은….

런치: 그런가, 유이치가…. 제길 내가 했던 행동은… 그럼 리더도 여기에 잡혀 있겠군.

네밋사: 그래. 함께 있을 줄 알았는데.

런치: 그럼, 리더도 식스도 찾아 봐야지. 제길, 그때 리더를 믿는 거였는데….

네밋사: …지금부터라도 늦지 않아. 힘을 합해서 두 사람을 찾아보자고.

런치: 알았어. 리더를 돕지 않으면. 그래… 조금 위험하지만 시간이 없다. 두 패로 나누어서 찾아보자. 나는 모노리스의 L측을 중심으로 조사해서 뭔가 발견하면 연락하지. 너희는 다른 곳을 찾아 봐.

네밋사: 그럼, 마모루. 우리들은 다른 곳을 찾아보자고.

다시 1층으로 내려가 L층과 같은 방법으로 R층을 조사하자. R2층 → R3층 → R19층 → R20층.

### R20층 창고실

식스: …누구야. DR. M! 히토미! 왜 너희들이!?

네밋사: 왜라니 너희들을 구하러 왔지.

식스: 그래서 왜라는 거야. 이제 너희들하고 나하고는 관계가 없잖아!!

네밋사: 바보! 이렇게 만났는데도 무슨 말을 하는 거야! 좋아, 너희를 함정에 빠뜨린 건 리더가 아니야. 실은….

식스: 유이치가? 그럼, 그 카도쿠라의 메일도 녀석들이!?

네밋사: 그래. 적의 함정에 그대로 빠졌던 거야.

식스: 제길! 리더를 믿었더라면….

네밋사: 하지만 아직 모든 것이 해결된 것은 아니야. 런치는 구해줬어. 지금 모노리스의 L측을 조사하고 있어. 다음은 리더를 도와야 하는데….

식스: 그래! 이대로 끝낼 수는 없지! …런치가 모노리스의 L측을 조사하고 있다면 나는 이쪽 R측을 조사하겠어. 그러니 너희들은 다른 이상한 곳은 없는지 조사해 봐.

네밋사: …알았어.

식스: 그럼 뭔가 알아내면 연락하지..

### R20층 제1관제실

각층으로 내려가면 네밋사가 암호에 필요한 글자를 말해준다. 그 글자를 기억한 다음 들어갈 수 없었던 문으로 들어가면 그림이 나오고 그 뒤에 글자가 있는데 패스워드에 해당하는 그림을 개방해야 한다. 그림 뒤에서 다른 글자가 나오면 다시 원래대로 돌려놓자.



맞는 글자를 찾아서 그림을 작동시키자

**PASSWORD**

L2층 : F, L3층 : L, L19층 : Y

### L20층-제1제어실

런치: 봐! 패스워드가 풀린 것 같아!

시스템: 코드를 승인합니다. 1F~L20F 직통 엘리베이터를 개방합니다.

런치: 다음은 건너편… 패스워드는 「WIZ」야.

관계자 전용 승강구로 들어가면 직통 엘리베이터를 탈 수 있다.

**PASSWORD**

R2층 : W, R3층 : I, R19층 : Z

### R20층-제1제어실

식스: 봐! 패스워드가 풀렸어.

시스템: 코드를 승인합니다. 1F~R20F 직통 엘리베이터를 개방합니다. L20F 제1제어실과 연락. 중심부와 상층으로의 진입을 허가합니다….

식스: … 겨우 이쪽과 저쪽의 패스워드는 풀린 것 같군. 다음은 위의 2개…. 이쪽은 「PIXY」고 반대쪽은 「TWIN」이야. 이제 얼마 안 남았어…. 리더를 위해서도 부탁한다.

**PASSWORD**

L21층 : T, L37층 : W, L38층 : I, L39층 : N

### L39층-제2제어실

시스템: 코드를 승인합니다. L20F~L39F 직통 엘리베이터를 개방합니다.

엘리베이터를 타고 20층으로 내려가 중심부 연락 통로를 통해서 R층으로 간다.

**PASSWORD**

R21층 : P, R37층 : I, R38층 : X, R39층 : Y

### R39층-제2제어실

시스템: 코드를 승인합니다. R20층~

PLAY STATION

R39층 직통 엘리베이터를 개방합니다.

L39층 제2 제어실과 연락. 중심부로의 진입을 허가합니다….

런치: 여보세요, DR. M이야? 패스코드를 전부 풀었어. 여기에서도 확인했다. 나도 중심부로 향한다. 식스에게도 연락할 테니까. 거기에서 만나자. 그럼.

모든 패스워드를 입력했다면 R39층에 있는 중심부 연락로(中心部連絡路)로 들어가자.

### 중심부 연락로

식스: 여, DR. M, 히토미! 잘 왔어. 마지막은 이 중심부겠지. 리더도 여기 어딘가에 분명 있을 거야. 힘내자고.

런치: DR. M, 남은 것은 이 중심부 뿐이야. 빨리 리더를 도와주자고.

### 중심부 연락로 회의실



워신지, 카도쿠라

이제 아자젤로 변하는 니시와 한판 승부가 기다리고 있다. 중심부 연락로에 있는 엘리베이터를 타고 위로 올라가자.

### 차관실

## FIGHT! 니시(아자젤)

| DARK-CHAOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:68 | | HP:8550 | | MP:1196 | |
| 공격력:180 | | | 방어력:198 | | |
| 회피력:122 | | | 마법력:170 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 22 | 15 | 19 | 23 | 14 | 12 |
| 기술 | 디아라마, 다루-카쟈, 돌려베기, 길로틴 페이크, 베놈 저퍼 | | | | |


니스의 본 모습

가장 무서운 공격은 길로틴 페이크로 소환 악마중 한 명을 COMP로 집어넣고 나머지 악마의 HP를 1로 만든다. 마법에 약하니 타격공격에 강한 사용 악마를 전방에 배치하고 방어력을 올리는 라쿠카쟈(ラクカジャ)와 마법 위력을 높이는 마카카쟈(マカカジャ)를 사용한 다음 마법으로 승부하자. 아자젤은 전체 공격인 돌려베기를 주로 사용하며 매우 위력적인 공격이다. 또 회복 마법인 디아라마도 사용하기 때문에 시간이 많이 걸릴 것이다. 아자젤은 주로 통상공격을 사용하니 물반경이 있다면 적극적으로 사용하자. 그리고 물반경을 효과적으로 사용하기 위해서는 아자젤보다 먼저 움직여야 한다. 속도를 15이상으로 올려놓자. 아자젤과 전투 후 또 한번의 싸움이 기다리고 있으므로 반드시 회복시켜 놓자.

| 사용 악마 | 바론, 아쿠샤, 파이몬, 지드(보조마법 전용) |
|---|---|

아자젤: 크… 내, 내가… 이 정도와….

네밋사: 끝이다 아자젤. 너도, 이 계획도!

아자젤: … 후… 후후후후… 하하하… 핫하하하하하! 이것으로 이겼다고 생각하는가! 이것으로 계획을 멈추게 할 수 있다고 생각하는가!? …어차피 너희들은 상자 안에서 발버둥치고 있는 거야…. 팬텀 소사이어티는 영원하다. 우리들은 모든 것의 주인과 함께 한다…. 이것이 끝이 아니야…. 나의 죽음은 끝없는 전투의 시작으로 알아라. 후후후… 핫하하하하하….

>「십자의 프레이트」를 입수한다.

네밋사: …아자젤도 네밋사를 알고 있었어. 내가 단 하나의 불안이라고…. 내가 모르는 나…. 그리고… 마니토…. 이럴 때 히토미라면 뭐라고 했을까…. …미안. 나 때문에…. 어쨌든 우리들도 옥상에 가자. 런치들만으로는 걱정되지?

(옥상은 39층 남쪽에 있다.)

### 옥상



폭파된 안테나

## FIGHT! 사타나엘

| DARK-CHAOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:70 | | HP:13557 | | MP:4010 | |
| 공격력:170 | | | 방어력:194 | | |
| 회피력:126 | | | 마법력:238 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 15 | 19 | 27 | 19 | 15 | 13 |
| 기술 | 아기라오, 마하-지온가, 썬더볼트, 빛의 눈, 이빌-트랜스, 생체MAG뽑아내기 | | | | |


리더에 기생한 사타나엘

사타나엘은 주로 아기라오를 사용하여 주인공을 공격한다. 전체 공격인 마하 지온가도 사용하며 이빌 트랜스를 제대로 맞으면 폭탄 상태가 된다. 이 상태에서 아기라오를 맞으면 한방에 가버리니 주의하자. 마법 봄디(ボムディ)로 주인공에게 가까운 악마의 폭탄을 제거해야 게임 오버되는 사태를 방지할 수 있다. 생체 MAG뽑아내기는 동료 악마를 석화시킨 다음 전투에서 이탈시킨다. 이때 HP도 1이 되기 때문에 주인공에게는 까다로운 마법이 될 것이다. 사타나엘은 주로 마법을 사용하니 마반경이 있다면 적극적으로 사용하자. 그리고 마반경을 효과적으로 사용하기 위해서는 속도가 16이상 되어야 한다. 통상공격도 잘 통하니 공격력 상승마법을 반드시 사용하고 회복 마법은 디아라한을 갖고 있는 악마가 적어도 한 마리 이상은 있어야 한다.

| 사용 악마 | 바론, 보르보, 파이몬, 지드(보조마법 전용) |
|---|---|



리더의 최후

리더: 우… 우우….

네밋사: 리더, 정신이 들었어?

리더: …나는 … 그래…. 둘이 방지해 주었군…. 미안… 하 … 하하… 무정하군…. 저런 악마에게….

네밋사: 리, 리더… 난….

리더: 괜찮아…. 이렇게 되는 걸 나도 원했어…. 둘에게 상처를 주는 것보다 낫자….

네밋사: 미안해요…. 나에게는… 이것밖에는….

리더: …이해해…. 이렇게 되니 내 본심을 알 수 있었어…. 카도쿠라에게 감춰진 재능을 시기하고 스푸키즈라는 곳으로 도망쳐서 필사적으로 감추려 했던 내 자신…. 이것으로 잘 된 거야. 너희들은 나를 해방시켜 주었어….

네밋사: 리더! 그런… 히토미! 히토미! 부탁하니까 나와 줘. 리더가… 리더가 죽어…. 히토미!!

히토미: ……. 리더?

리더: 그래… 히토미도…. 그랬군….

히토미: 나, 나는… 리더… 리더… 누구지, 생각나지 않아…. 틀려…. 잘 알고 있는 사람…. 하지만 생각나지 않아…. 왜? 나, 나는 왜!?

리더: …DR. M… 히토미를… 도와줘…. 그리고… 그 뒤에서 울고 있는 저 아이를… 괜찮을 거야…. 너라면… 안심이 되니 잠이 오는군…. 조금… 누워볼까….

히토미: !? 안돼… 그런… 죽으면 안돼!! 리더… 리더! 죽지마! 리더!!

네밋사: 히토미도…. 이제 나오지 않아…. 이러면… 계획을 멈추게 했지만 이러면….

카도쿠라: 뭐, 뭐지 이것은!? 왜 안테나가!?

네밋사: !? 당신은!

카도쿠라: 이래서는 소울을 모을 수 없어. 캐리어가 돌아 올 수 없잖아! 너희들이 파괴했는가!?

네밋사: 소울을? 잠깐 기다려. 왜 당신이 영혼을?

카도쿠라: 아자젤만 없앴으면 좋았어! 그것을… 이녀석들!

네밋사: 우리들을 이용한 거야? 팬텀이 아니라 네가 왜 영혼을 모으는 거야!?

카도쿠라: 마니토가 원한다. 보다 많은 영혼을! 하지만 이렇게 되면 너희들도 무용지물이군. 함께 전이계로 떨어뜨려 주지!

네밋사: 전이계? 너는 대체 어떤 녀석이지!?

카도쿠라: 안녕, 네밋사! 마니토에게서 태어난 죽음의 아르마여!



카도쿠라에 의해 전이계로 날리가는 주인공들

???: …괜찮아. 안심하고 눈을 떠. 여기는 내 몸에 살아 있는 대지. 어머니의 가슴 속이다. 그래, 예전에 대지는 우리들에게 노래를 들려주었다. 그리고 우리를 조용히 감싸주었지. 그래서 우리들은 잊을 수 없었다. 위대한 대지의 목소리… 상냥한 대지의 이야기를…. 그러나 많은 겨울이 지나는 동안 사람은 노래를 잊었다. 뿌리없는 풀이 되어버린 것이다. 이 땅에 찾아올 재앙은 사람이 만든 것이겠지. 나는 레드맨. 대지와 함께 사는 주민의 남은 불. 지금이야말로 마지막 목소리. 나의 기억을, 너에게 전달한다.



레드맨의 참 모습

레드맨: 내가 봉인한 것이다. 마니토란 원흉을. 이런 재앙이 다시는 일어나지 않게. 마니토 그 자신은 돌과 같다. 혼도 자아도 없는. 단순한 것이다…. 한없이…. 자아가 없는 순수는 구부러지는 것을 모르는 강물과 같다. 사람이 손을 가하면 바로 화를 낸다. 그래서 나는 그 모든 것을 어머니인 대지에 맡기려 했다. 대지가 나처럼 마니토를 감싸 줄 거라고 생각했지. 그러나 마니토는 사람과 만나게 되었다. 그리고 광기를 알게 되었지. 이미 나의 목소리도 녀석에게는 닿지 않는다. 마니토를 멈추기 위해서는 녀석을 소멸시키는 이외엔 방법이 없어. 하지만 녀석은 소멸을 모른다. 모든 생명이 축복의 노래와 함께 눈을 뜨고 모든 것이 생명이 「죽음의 노래」와 함께 끝난다는 것을 모른다. 마니토를 없애기 위해서는 녀석이 죽음의 노래를 알아야 해. 그리고 그 노래를 알게 만드는 자가 바로 네밋사다. 이미 그녀의 기억은 눈을 뜨고 있다. 네가 다시 눈을 떴을 때 그녀는 자신의 길을 발견하고 있겠지. 이카리여. 죽음은 모든 생명에게 있는 것. 이렇게 있어야 하는 것이다. 그래서 죽음을 껴안는 것이 슬픔은 아니야. 옛 생과 새로운 생의 원환을 부르는 축제인 것이다. 어떨까, 너의 손으로 마니토를 구해 줘라. 나는 레드맨. 태고적부터 소울이 되어 마니토를 계속 지켜보는 자.

네밋사: 이것이 레드맨의 정체… 라고 말하기보다는 인간이었던 때의 모습인가…. 내 기억을 열어 주었어. 그리고 내 과거를 가르쳐 주었지. 마니토는 나의 모체였던 거야. 네밋사는 마니토를 없애기 위해서 그가 마니토에게서 꺼낸 정신. 나만이 마니토를 없앨 수 있으니까… 무위스가 공격해 왔던 거야. 그 녀석도 마니토에서 태어난 악마였어. 무위스 뿐만이 아니야. 공항에서 나타났던 윈페도, 아르곤 본사를 습격했던 마르습도…. 모두 마니토에게서 태어난 악마였어. 물론 팬텀이 원해서 출현시킨 것은 아니야. 모두 폭주한 마니토가 멋대로 만들어낸 악마…. 오직 혼을 모으기 위해서…. 마니토에게 방해되는 존재를 공격한다. 이제 팬텀에게는 마니토를 컨트롤 할 수 있는 힘이 없어. 그리고 마니토 자신도…. 이대로는 또 많은 혼을 먹어 치워서 끝없는 폭주를 계속하겠지. 빨리 멈추지 않으면…. 후후, 신기하지? 이런 말을 하다니…. 나도 신기해. 침착해져서… 즐거운 느낌이야. 하지만 확실하게 생각나. 그렇게 하는 것이 가장 좋다고. 그것은 마모루와 같을 거야. 살아있는 우리만이 할 수 있는 일이 있어. 자, 아지트로 돌아가자. … 모두에게 리더의 죽음을 알려야지….

아지트
↓
아르곤 정공
↓
시바하마 서쪽
↓
니카미몽-칩반출구
(チップ搬出口)

이전에 나오미의 비전 퀘스트를 했던 장소와 같다. 불빛이 이어진 곳으로 가면 된다.

## 지하 2층 Soul Hackers

런치: 유이치 녀석이 너희들에게 도움이 될 만한 정보를 찾았데. 뭔가를 본 거 같은데, 지금 바꿔 줄게.

유이치: 여보세요, 들려? 저기 아마미 모노리스에 해킹해서 극비 파일을 봤어. 나는 잘 모르겠지만…. 읽어볼까? 「니카미몽 지하 채굴장 마니토 안치 예정 지점에서 악마 처리에 관한 보고」… 작전은 「나오미」씨에게 의뢰…. 「티어매트」의 처리를 확인…. 악마 처리 후 나오미씨의 행방은 지금도 불명…. 남은 데이터를 조사한 다음 티어매트의 전투 경향이 판명…. 티어매트는 마법 공격이 우수하지만 물리 공격의 내성은 약하다는 특성을 지니고 있는 모양…. 안식된 마니토가 그 성질을 계승받았는지는 불명이지만 현재 조사중이다…. 라는 거야. 어때, 의미를 알겠어? 어때, 도움이 됐지? 우리 때문에 스푸키가 그런… 그래서, 가만히 있을 수 없었어. 너희들도 힘내.

## 지하 3층 Soul Hackers

네밋사: 도대체 이 구멍은 뭐지!! 네밋사, 엉덩이가 까지겠어. 누구야! 이런 곳으로 들어오자고 한 사람이! 가만히 있지 말고 뭔가 말해 봐! …? 왜 그래? … 어디지? 여기?

## 지하 4층 Soul Hackers

문 앞에 「늦게 걷는 자에게 죽음을(歩き遅きものに死を)」이라고 알려 주는 곳이 있는데 여기에서는 X버튼을 누른 채 빨리 지나가야 한다.

## 성당 Soul Hackers



영혼 소집 장소, 마니토

네밋사: 이것이… 마니토…? 이것이… 알겠어…. 나미토의 목소리… 느껴져…. 몸 안에서 퍼져 와…. 비명… 괴로운 거야? …!? 들려? 이것은 소울들의 소리…. 모두가 울고 있기 때문에…. 마니토는? …그래… 이제 들리지 않네….

남자 목소리: 하하하… 그렇다…. 그것으로 좋아….

네밋사: !? 이 목소리….

남자 목소리: 히핫, 히하하하하하! 그렇다…. 좀 더, 좀 더 영혼을… 히하하하하하핫!

네밋사: 카도쿠라! 위에 있어!?

카도쿠라: 대단해… 대단하다고!! 몸아… 터질 것 같다…. 혼이 모여온다…. 내 속으로 힘이 들어오고 있어!! 히하하하하핫!!

네밋사: 카도쿠라… 너, 자신이 무엇을 하고 있는지 알고 있는 거야?

카도쿠라: 자, 스포어여…, 마니토에게서 흘어지는 아름다운 빛이여…, 캐리어를 놔줘라! 이 지상의 모든 혼을 마니토에게 인도하라! 히하하하하하!!

네밋사: 레드맨은 이렇게 될 줄 알고 있었어. 그래서 봉인하려고 했어. 그래서 네밋사를 끌어 낸 거야. 이젠 사람과 마니토는 함께 있어서는 안되니까…. 서로 멸망하니까….

카도쿠라: 히하하하하하하! 히히히히히! 소울이다!

네밋사: 사람의 마음은 약해졌어. 불안과… 슬픔과… 증오… 자신의 감정에조차 쉽게 쓰러질 정도로…. 마모루, 지금 마니토는 카도쿠라 밖에 보이지 않게 되었어. 우선 저 녀석을 쓰러뜨리지 않으면 마니토는 멈출 수 없다. 해보자…. 최후의 승부를 내는 거야!

카도쿠라: 원해…. 소울을… 소울을…. 나에게 받쳐라….

## FIGHT! 마니토(카도쿠라)

| DARK-NEUTRAL | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 레벨:74 | | HP:10595 | | MP:3202 | |
| 공격력:186 | | | 방어력:204 | | |
| 회피력:132 | | | 마법력:204 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 19 | 17 | 23 | 20 | 16 | 10 |
| 특징 | 물리공격에 강하다/마법에 약하다 | | | | |
| 기술 | 미하-지온가, 테토라칸, 아기라오, 극광대파참, 이형포자비탄 | | | | |


카도쿠라의 욕심과 마니토의 합작품



1차 변신



## 마니토로 변신후

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| DARK-NEUTRAL | | | | | |
| 레벨:83 | | HP:22647 | | MP:7267 | |
| 공격력:198 | | | 방어력:228 | | |
| 회피력:148 | | | 마법력:272 | | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 16 | 24 | 30 | 23 | 18 | 13 |
| 특징 | 파마·주살·정신·신경·마력 반사 | | | | |
| 기술 | 네크로-도그마, 메기도라온, 악마의 산성, 이형포자비탄, 할마게돈 | | | | |


2차 변신 마니토

전열에는 악마를 후열에 주인공과 네밋사를 배치한다. 앞의 세 악마는 공격력이 있으면서 공격 보조마법인 타르카쟈(タルカジャ)로 공격력 UP, 라쿠카쟈(ラクカジャ)로 방어력 UP, 스쿠카쟈(スクカジャ)로 명중력 UP, 마카카쟈(マカカジャ)를 사용할 수 있는 악마가 있어야 한다. 최소한 공격력 업과 마법력 업은 해 놔야 한다. 만약 악마가 죽으면 네밋사는 네크로마(ネクロマ)를 사용하여 악마들을 언데드 상태로 소환시켜 다시 전열에 배치한다. 마니토가 변신하면 이들 언데드 악마는 COMP로 들어가며, 소환을 다시 해야 한다. 주인공은 직접 공격 및 네밋사의 MP 회복에 전념한다.

| | |
|---|---|
| 사용 악마 | 아무, 그렌델, 비샤몬텐, 헤임달 |

## ENDING?

???: … 여기라면 괜찮지? 우리들은 해커 그룹 스푸키즈의 멤버니까, 이정도는….

히토미: 후후후후… 얘때, 기억하고 있어? 그 날에 대해서…, 여기에서 마모루와 둘이서 해킹을 해서… 처음 레드맨과 만났고… 여기에서 시작한 거야… 전부. 후후후… 그 다음 토모코가 매우 기뻐해서 전화했지.

전화 목소리: 아, 여보세요? 오빠? 나야, 토모코! 식스라는 사람이 전화했어. 기다리니까 빨리 오라고. 잘 모르겠지만 아사트럭이 곧 온다고 하니까 빨리 오라고 했어. 그럼, 안녕.

히토미: 식스가? 모두 모였나 보지. 우리도 빨리 가자.

유이치: 와아! 오랜만이야!

식스: 뭐야, 늦었잖아. 뭐하고 있었어?

히토미: 추억 만들기. 모두 빨리 왔잖아.

식스: 모델도시라고 호들갑을 떨었지만 아무 것도 아니었어.

유이치: …모두, 헤어질 시간이네…. 나, 스푸키즈를 좋아했는데….

식스: 우리들은 우리들이야. 아무 것도 변한 건 없어.

런치: 그래. 주소가 바뀌어도 우리들의 아지트는 여기다. 앞으로도 계속.

히토미: 나, 모두 잊고 있었어. 모두와 리더를….

식스: 그러면 또 만나자. 언제, 어디선가….

런치: 그때 우리들이 어떻게 되었는지 즐겨보자고.

유이치: …그래. 이별은 아니야. 분명 언젠가 만날 거야.

히토미: …모두 가버렸어. 네밋사가 우리들과 헤어질 때 이렇게 말했어. 또 만날 거라고…. 그러니 우리도 안녕은 말하지 말자. 전부 우리들 속에 살고 있어. 지금부터 계속. 또 우리들은 가야할 길이 있으니까….

엔딩 후 잠시 기다리면 세이브를 할 수 있다. 그 데이터로 게임을 시작하면 시아크 11층의 문이 열리는데….

## NEVER ENDING STORY

PC: 서머너네트에 새로운 정보가 들어왔습니다.

서머너네트: 급보. 시아크의 최상층에 거대한 힘의 발현을 확인. 원인은 일절 불명. 우리들 서머너의 활약을 기대한다. (시아크로 가자)

## 시아크-11층

### 소울 해커스의 보스 공략법

소울 해커스의 모든 보스에게 공통되는 공략법은 보조 마법을 이용하는 것이다. 타룬다(タルンダ)는 보스의 공격력을, 라쿤다(ラクンダ)는 방어력을 낮추며, 타르카쟈(タルカジャ)는 우리편의 공격력을, 라쿠카쟈(ラクカジャ)는 방어력을, 스쿠카쟈(スクカジャ)는 명중력을 높인다. 타르카쟈를 한 번 사용할 때마다 2경도 공격력이 오른다. 최대 4번까지 사용할 수 있으니 4배, 라쿤다를 사용하면 또 4배의 효과를 볼 수 있어서 총 8배의 효과를 볼 수 있다. 또 주인공이나 네밋사에게 테오메톨(テオメトル)을 사용하면 최대 HP가 일시적으로 상승하니 보스전에는 아주 유용한 아이템이다. 그리고 스토리 모드를 깬 다음 갈 수 있는 시아크 11층. 이 곳에 서식(?)하고 있는 보스들은 모두 세력이 굉장하다. 이곳 보스를 깨는 방법은 악마의 특수 기술인 천벌(天罰)과 저지먼트(ジャッジメント)를 사용한다. 이 기술을 사용할 때 주의할 점은 동료 악마 중 소환된 녀석 중에서 LAW나 CHAOS의 속성을 갖고 있는 악마가 있으면 함께 대미지를 입는다. 그러므로 팀의 속성을 NEUTRAL로 모두 갖추고 전투에 들어가자. 이것을 사용하면 파리대왕 베르제브브에게도 1만 이상의 대미지를 줄 수 있다.

### 시간의 회랑 1

#### FIGHT! 킹프로스트

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dark-Chaos | | | | | |
| 레벨:79 | | HP:19409 | | MP:3231 | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 24 | 19 | 27 | 20 | 18 | 11 |
| 특징 | 빙결 흡수 / 화염에 약하다 | | | | |
| 기술 | 마하·부후라, 히테나 박스, 고양의 노래, 아이스 브레스, 메가톤 프레스, 자폭 | | | | |

### 시간의 회랑 2

#### FIGHT! 마라

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dark-Chaos | | | | | |
| 레벨:97 | | HP:25953 | | MP:1246 | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 37 | 15 | 17 | 30 | 22 | 14 |
| 특징 | 파마·주살·정신·신경·마력 무효 | | | | |
| 기술 | 타르·카쟈, 대폭발, 부딪치기 | | | | |

### 시간의 회랑 3

#### FIGHT! 리리스

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Neutral-Chaos | | | | | |
| 레벨:88 | | HP:33156 | | MP:4812 | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 10 | 26 | 30 | 13 | 15 | 11 |
| 특징 | 화염·빙결 반사 / 충격에 약하다 | | | | |
| 기술 | 메기도라, 자수가, 데스페어 나이트, 빛나는 눈, 파이널 누드 | | | | |

### 시간의 회랑 4

#### FIGHT! 루기후그스

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Neutral-Chaos | | | | | |
| 레벨:93 | | HP:16742 | | MP:8445 | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 19 | 30 | 22 | 15 | 35 | 16 |
| 특징 | 파마·주살·정신·신경·마력 무효 | | | | |
| 기술 | 테트라칸, 마카라칸, 악마의 일갈, 파라라·웨이브 | | | | |

### 시간의 회랑 5

#### FIGHT! 베르제브브

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dark-Chaos | | | | | |
| 레벨:99 | | HP:65536 | | MP:9999 | |
| 力 | 知 | 魔 | 耐 | 速 | 運 |
| 27 | 22 | 32 | 302 | 21 | 13 |
| 특징 | 전체적으로 강하다 / 파마·주살 반사 | | | | |
| 기술 | 메기도라온, 마하·지온가, 할마게돈, 데·카쟈, 빛나는 눈, 나이스 샷 | | | | |

[???????]

5개의 스와치카(スワチカ)를 손에 넣은 자여…. 너는 지금 시간을 거스를 수 있는 자격을 얻었다…. 네가 바란다면… 여기에서 지나왔던 길을 조금 다른 힘을 갖고서 다시 시작할 수도 있다…. 어떤가… 시간을 거스를 것인가?

A. 거스른다.

B. 그만둔다.

그럼 스와치카를 쌓아서 너의 머리 위에 올려놓아라. 그러면 시간의 길이 인도할 것이다….

## 2주째(2周目) 이야기

시아크 11층에서 5개의 엑스트라 던전을 모두 클리어한 다음 ????의 방에 들어가면 2주째 이야기를 즐길 수 있다. 2주째에서는 악마 합체 레벨에 제한이 없어지는 인스톨 프로그램 「스티븐(スティーブン)」과 합체로 만든 동료 악마의 충성도가 MAX로 되는 「프라이데이(フライデー)」를 처음부터 갖고서 시작한다. 게임을 클리어 한 자의 특권, NEVER ENDING STORY를 즐기기 바란다. Ⓟ

한 자루의 검에 운명을 건다!



신시대극 액션

# 나찰의 검

# 羅刹の劍

제작사: 코나미
장르: 액션
발매일: 4월 28일
발매가: 5,800엔




코나미의 본격 시대활극으로 화제를 모았던 「나찰의 검」이 예정(?)보다 일찍 발매되었다. 발매되기 이전부터 각 매체나 통신 등에서 상당한 기대한 모았던 작품으로 진행상의 템포도 아주 빠르고 액션성도 상당히 뛰어나서 게임의 재미를 한층 더해준다. 자! 이제 검 한 자루를 손에 들고 음모가 난무하는 일본의 활극시대로 되돌아 가보자!

## 기본 조작키 설명

○버튼: 아이템의 사용
×버튼: 점프
△버튼: 검뽑기/넣기
□버튼: 공격, 방향키와의 조합으로 다양한 공격을 구사할 수 있다. 또한 대화를 하거나 물건을 만질 때에도 사용된다(단, 마을사람들과 대화시에는 반드시 검을 집어넣은 후, 대화를 해야 한다. 만약 검을 뽑은 채로 대화하려고 했다가는 베어버리고 만다)
L1버튼: 달리기
R1버튼: 방어
L2버튼: 아이템 바꾸기
방향버튼 두 번 연타: 스텝이나 대시

## 아이템 일람

※게임에 등장하는 아이템 중 이벤트 아이템을 제외한 나머지 아이템

| 이름 | 효과 |
|---|---|
| 약초 | 체력회복 소 |
| 조개 | 체력회복 중 |
| 남국의 환약 | 체력회복 대 |
| 해독초 | 독 상태를 치료해줌 |
| 수리검2 | 던지기 도구. 위력은 소 |
| 작열수리검 | 던지기 도구. 위력은 중 |
| 팔방수리검 | 던지기 도구. 위력은 수리검계 중 최고 |
| 폭탄 | 대규모 폭발로 복수의 적을 공격 |
| 연막탄 | 사용하면 자기와 가장 가까이 있는 인물만 보임 |

# 게임을 이끌어 나갈 2명의 주인공



## 고타로 (飛葉小太郎)

어린 시절, 자신이 살던 마을을 떠나 여러 곳을 돌아다니면서 무사수행을 쌓고 돌아온 25세의 낭인(浪人: 주인이나 소속 없이 떠돌아다니는 무사). 검을 무기로 사용



## 링(りん)

18살의 공의은밀(公儀隱密: 에도 시대의 스파이). 막부의 지시로 금괴수송선 실종사건을 조사하다가 소식이 두절된 오빠를 찾아나선다. 거꾸로 쥐는 짧은 검과 개수제한이 있는 수리검을 무기로 사용



# 검의 종류와 특징

이 게임에는 다양한 종류의 검이 등장한다. 이중에는 300인 베기 같은 이벤트를 통해 얻을 수 있는 검도 있지만, 대부분은 보스와의 전투 후나 게임진행 중에 얻게 되는 검들이다. 각각의 검에는 '切れ味'라는 항목이 있는데 이것은 메뉴에서 '보다(見る)'를 선택하면 나오는 항목으로 검의 위력을 나타낸다. 검의 위력은 아래의 순서대로 강해진다고 보면 된다.

鈍い(약함) →良好(괜찮음) →良い(좋음) →絶好(뛰어남)

검의 위력은 세면 셀수록 좋기는 하지만 여기에는 예외가 있다. 길이가 긴 검들이 대부분 높은 공격력을 가지고 있는데 이러한 검들은 공격시의 딜레이가 길기 때문에 움직임이 빠른 적들을 상대하는 경우에는 오히려 역효과를 불러일으킬 수도 있다.

## 고타로가 사용하는 검



**오사후네(長船)**

크기가 크지만 무게가 무겁지 않아서 쓰기에 편한 검



**도우지키리**

시간이 경과하면 작렬의 힘을 얻을 수 있다는 검



**덴타(典太)**

아주 뛰어난 검이지만 오랜 세월의 풍파로 지금은 예전 같은 위력을 갖고 있지 않다



**모노호시자오(物干竿)**

길이가 아주 긴 것으로 유명한 검이다. 일본의 전설적인 검사인 미야모토 무사시의 라이벌이었던 사사키 고지로가 사용했던 검으로 잘 알려져 있다



**마사무네(正宗)**

아주 작은 검으로 아주 빠른 공격이 가능하다. 예전부터 전해오던 일본의 명검으로 다른 게임에서도 종종 등장한다



**무라마사(村正)**

유키노스케가 남긴 검. 이아이기리 이외의 방법으로는 사용할 수 없다. 게임 진행시 가장 유용하게 사용하게 될 검 중 하나



## 링이 사용하는 검



**레이메이(黎明)**
링이 애용하는 검이지만 위력은 그다지 뛰어나지 않다



**시구레(時雨)**
닌자검으로는 길이가 길어서 실전에서 유용하게 사용할 수 있는 검이다



**뱌쿠야(白夜)**
요술사가 만들어 낸 검으로 사용하기가 쉬운 뛰어난 검이다



**레이메이(雷鳴)**
신지로가 사용하던 검으로 그의 이름에 걸맞은 우수한 검이다

## 스토리 공략

이 게임의 스토리는 「바이오 해저드 2」의 재핑 시스템과 비슷한 방식으로 진행된다. 물론 「바이오 해저드 2」처럼 시나리오가 나뉘어져 있는 것은 아니지만, 둘사이의 연결고리를 찾아가는 재미가 아주 색다르다.

이번 공략은 고타로로 엔딩을 본 다음, 링으로 다시 한 번 엔딩을 보는 식으로 진행하였다. 두 번째로 엔딩을 보게 되는 캐릭터에서 스테이지 하나가 추가되지만 기본적으로는 어느 캐릭터로 시작하던지 스토리상의 큰 변화는 없다.

### 프롤로그

**비가 오는 날, 한 소녀가 뛰어가고 있다. 갑자기 검을 꺼내드는 소녀 앞에 나타난 것은 고타로(小太郎)라는 검객. 풍기는 분위기나 풍채 모두 만만치 않은 존재감이 느껴지는 인물이다.**

고타로: 뭐냐…?

그 순간, 소녀는 자신의 뒤를 노리던 적 하나를 베고 고타로 역시 적의 뒤를 공격한다.

고타로: 이런 어른들이 아이를 상대하면 안되겠지. 아가씨, 함께 싸워주겠네.

간단한 전투가 시작되지만, 그리 어려운 부분은 없으므로 금방 끝내버리자.

링: 뉘신지는 모르겠지만, 도와달라고 한 적은 없는데요. 게다가 저는…!

고타로: 아이라고 말해서 기분이 나빴나? 악한 사람을 괴롭히는 게 기분 나빴을 뿐, 애들한테는 흥미가 없다. 그보다 아가씨, 쫓기고 있는 것 같던데 무슨 일이지?

링: 미안하지만…! 말하고 있을 시간이 없는 것 같군요.

정신을 차려 보면 적 두 명이 앞에서 검을 겨누고 서있다.

링: 저는 서둘러 가야 해요.

고타로: 그런가… 인연이 있다면 다시 만나자구!

두사람은 각자의 길로 가고, 여기서부터 본격적인 게임이 시작된다.

### 고타로편

### 제 1화. 귀향

고향을 떠나 무사 수행을 계속하던 남자가 있었으니, 그의 이름은 고타로. 어릴 적 죽은 부모님의 묘를 찾기 위해 고향으로 돌아가던 고타로는 고향 땅을 밟기 직전에 쫓기고 있는 소녀를 만나게 된다. 이 방랑객이 찾아가는 곳은 어린 시절 검술을 배웠던 도장. 지금은 사범으로 일하고 있는 옛친구, 유키노스케를 다시 만나기 위해.

마을로 들어가면 심상치 않은 분위기를 느낄 수 있다. 적들의 공격을 하나하나 막으면서 나아가자. 연습 스테이지격으로 그리 어렵지는 않은 곳이다. 중간에 맵 위쪽으로 가면 약초가 있으니 얻도록 하자. 진행상으로는 이곳에서 바로 들어가면 되지만 일단은 화면 위로 올라가서 문이 있는 곳을 지나자. 그러면 약초를 하나 더 얻을 수 있으며 빨간 꽃이 있는 곳에서는 세이브를 할 수 있다. 세이브가 끝나면 처음 약초를 얻었던 곳으로 가자. 안으로 쭉 들어가 보면 문 하나를 발견할 수 있다.



이것이 바로 세이브 포인트

고타로: 유키노스케! 돌아왔다!

고타로는 도장안으로 들어간다.

유키노스케: 뭐라고? 역인을 죽였다고?

고타로: 역인이었는지 뭐였는지는 모르겠지만, 녀석들이 나빴어. 하지만…

유키노스케: 하지만…?

고타로: 녀석들의 눈빛이 보통이 아니었어. 뭐…그냥 그런 생각이 든 건지는 모르겠지만…

유키노스케: 정말이지, 너라는 녀석은…



고타로의 하나뿐인 친구인 유키노스케

고타로: 이 도장도 변하지 않았군.

유키노스케: 기억나나? 우리 둘이서…

고타로: 물론 기억하지. 그때의 일이라면…

두 사람은 어린 시절 함께 수행하던 일을 회상한다.

고타로: 아아~ 이제 연습은 지겨워…유키노스케, 시합하자!

유키노스케: 안돼, 연습하고 있지 않으면 선생님한테 혼난단 말야.

고타로: 괜찮아. 보는 사람도 없는데.

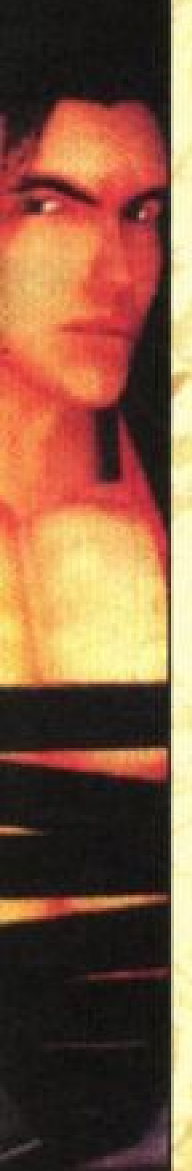
유키노스케: 할 수 없지, 한번만이야.

결국 두 사람은 대전을 하게 된다. 여기서 여러 가지 조작에 대해 배울 수 있으니 참고하도록 하자.



어린 시절, 함께 수행하던 때를 회상한다





유키노스케: 이나시도 배웠잖아. (상대가 공격하는 타이밍에 방어하면서 공격 버튼)

유키노스케: 이게 연속 베기야. (타이밍을 맞춰서 공격 버튼을 연속으로 누름)

유키노스케: 좋아, 제대로 해 보는거야!

유키노스케: 방어도 좀 해봐. (방어 버튼을 누름)

유키노스케: 훗, 잘 하는데!

대충 끝난 것 같으면 셀렉트 버튼을 눌러서 연습을 마치도록 하자. 그러면 이들의 사부가 들어와서 호통치는 것을 볼 수 있다.

선생님: 이놈들, 시합은 아직 이르다고 하지 않았느냐!

두 사람은 어린 시절의 회상을 끝낸다.

유키노스케: ……

고타로: 이봐, 유키노스케, 듣고 있는거야?

유키노스케: 아, 으응…무슨 일이야?

고타로: '무슨 일이야'라니. 지금 부모님 묘에 간다구.

유키노스케: 묘에 간다니? 절에 간다는 얘기야?

고타로: 무슨 일이 있었나? 절이 어떻게 됐는데?

유키노스케: 아, 아니야. 돌아오자마자 그렇게 급히 가야하나 해서…

고타로: 그 말은 빨리 가게 하면 안된다는 얘기로 들리는데.

유키노스케: 이, 이봐.

고타로: 금방 돌아올테니 술이나 준비해 두게. 오늘 저녁은 한 번 마셔보자구.

이때, 등장하는 또 다른 인물. 그는 과연 누구일까?



유우키의 등장. 뭔가 존재감이 느껴지는 인물이다

유우키: 고타로, 언제 돌아온거죠?

고타로: 유우키 아닌가. 너도 변하지 않았군.

유우키: 그것보다도, 어떻게 된겁니까?

고타로: 그쪽에서 먼저 나를 죽이려고 했네. 설마 옛날처럼 겨루기라도 하자는 얘긴가?

유우키: 검의 시대는 이미 끝났습니다.

고타로: 그 얘기는 결투로 죽은 부모님께도 하고 싶었다.

유우키: 그분께서 부르십니다. 빨리 가 보시죠.

유키노스케: 예, 알겠습니다.

유우키: 그건 그렇고… 유키노스케님, 그후에 몸은 어떠십니까?

유키노스케: 머리가 좀 아프지만… 아니, 괜찮습니다. 아무 문제도 없습니다.

유우키: 역시 내가 택한 분이군요. 그분께서도 기뻐하실겁니다. 엄청난 힘을 손에 넣을 때가 얼마 남지 않았습니다……고타로가 돌아왔더군요.

유키노스케: 예, 부모의 묘에 가겠다고 말했습니다만…

유우키: 절…입니까? 훗, 재미있군.

유키노스케: 고타로…!



머리를 감싸안은 유키노스케. 무슨 일일까?

왔던 길로 돌아가면서 적들을 무찌르자. 적들은 그다지 강해지지도 않았으므로 여유를 가지고 베어주자.

고타로: 역시 이상하군. 이 녀석들 정말로 역인일까? 아니, 그것보다… 녀석들을 벨 때의 기분이 이상하군.

순간, 죽은 줄 알았던 무사가 다시 일어나서 무언가를 토해내고 다시 쓰러진다. 그리고 장면은 바뀌어 절로 가게 된다.



이 녀석이 뱉어내는 것은?

승려들: 더이상 도망갈 수 없다!

두 승려가 검을 뽑아들고 왠 승려를 노린다. 하지만 고타로가 있는 것을 보고서는 일단 고타로에게 향한다.



이제 죽여버리자!

고타로: 무슨 이런 날이 다 있자…

간단히 적들을 없앤 고타로. 아까 쫓기고 있던 승려가 그에게 다가온다.

고타로: 괜찮은가?

승려: 미, 미안하다…

그 순간, 그의 뒤를 쳐버리는 이가 있었으니…



뒤를 조심하라!

낭인: 네놈도 이 검으로 베어주지!

**BOSS**

**낭인**

첫 보스이니 만큼 그다지 어렵지는 않지만 필살기를 사용할 때는 반드시 대시로 피하도록 하자. 만일 이것에 맞으면 엄청나게 많은 에너지를 소모하게 된다. 그외에는 별다른 특이점이 없으므로 일단 안심하고 클리어하도록 하자.



이 공격을 조심하자

고타로: 정신 차려!

승려: 할 수 없다. 난…이제 안된다. 이보게 칼잡이. 부…부탁이 있네.

그는 고타로에게 무언가를 건네준다.

고타로: 이건?

승려: 동료에게 주도록 해라.

고타로: 동료?

승려: 난, 이…이제…

결국 승려는 죽고 만다. 고타로가 받은 것은 하나의 서한. 과연 이것은 무엇일까?

## 제 2화. 의혹

절로 가던 중, 무사들에게 습격을 당한 고타로. 일단 몰려드는 적들을 없애기는 했지만, 도대체 무슨 일인지도 모르는 채로 또다른 사건에 휘말리게 된다. 절 앞에서 비참하게 죽어버린 승려는 동료들에게 전해달라는 말과 함께 서한 하나를 건네주고, 한마디만을 남긴 채 죽어버린다. '벨레'라는…

고타로는 산에서 내려오던 중, 링을 다시 만나게 된다.



링을 다시 만났다

고타로: 오, 전의…내 이름은 고타로다. 아가씨랑은 자주 마주치는군.

링: 링이에요. 일단 무사하군요.

고타로: (설마 그 승려가 말한 동료라는 게…)

링: 안됐지만, 당신이랑 얘기하고 있을 시간 없어요. 이만 가봐야 해요.

고타로: 잠깐, 그 전에…아가씨, 이게 뭔지 알겠어?

링: 이걸 어디서!? 이 사람은 아직 살아 있나요?

고타로: 아니. 죽었다. 그런데 뭐라고 쓰

여있는 거지? 난 잘 읽을 수가 없군.

링: 알아서 뭐 하려구요!? 당신은 더이상 끼어들지 않는 게 좋을 거예요.

고타로: 그럴 수 없지! 아가씨처럼 어린 사람이 검을 들고 다니는 것도 신경 쓰이고 말이야.

링: 당신한테…당신한테 그런 얘기하고 싶지 않아요! (한 걸음 물러서며) 일단 힘써주신 것은 감사드려요. 그럼…

링은 그대로 사라져 버린다.

고타로: 뭐야… 얘한테 흥미가 있는 건 아니지만…일단 묘에 가볼까?

이제 묘로 가야 한다. 돌아다니다 보면 상당히 큰 절 하나가 보이는데 이곳으로 올라가면 오베니라는 여자와 이야기를 나누게 된다.

오베니: 저…사무라이님. 이 절에 들어가실건가요?

고타로: 응. 그렇다.

오베니: 뒤에 따라가도 될까요? 아무래도 절 안의 분위기가 좀 이상해서…

고타로: 분위기가 이상하다구? 뭐, 잘은 모르겠지만 싫을 이유는 없지. 미인이신데 말야.

오베니: 정말요? 감사해요! 사실은 저도 어머니의 묘에 찾아가는 중이었거든요.


오베니와 함께 절로 들어가자

이제 절 안으로 들어가면 갑자기 왠 녀석들이 이 앞으로는 지나갈 수 없다고 얘기한다.

역인: 여기부터는 통행금지다. 가라!

고타로: 여기에까지 녀석들이 있다니… 여기서 뭘 하는 짓이냐!

역인: 네가 알 바 아니다. 가라고 하지 않았나!

오베니: 저, 저거…

역인: 네 놈들도 죽여주지. 죽어라!

간단한 전투가 벌어진다. 오베니를 조심하면서 간단히 처리하도록 하자.

고타로: 이봐, 괜찮아?

오베니: 어떻게 된 건가요? 왜 갑자기 저러는거죠?

고타로: 이 녀석들 하나같이 모두 그렇군…이봐, 넌 가는 게 낫지 않겠어?

오베니: 오늘은 어머니의 기일이라서…

고타로: …이봐, 오늘은 안 좋은 날이라구. 내 옆에 꼭 붙어있도록 해.

여기서부터는 오베니의 HP가 함께 표시되므로 그녀가 죽지 않도록 주의하자. 또한 마지막에 있는 건물에서는 시노비가 나오므로 각별히 주의하자. 만일 주의하지 않으면 이들에게 선제공격을 당해버린다. 그런데 건물로 들어간 순간, 이상한 생명체의 시체가 눈에 들어오고 건물 안 여기저기에 피가 묻어있는 사실을 알 수 있다.

오베니: 끼아!

고타로: 뭐야… 이 산처럼 쌓인 시체들은… 놈들은 이곳에서 무슨 짓을…

오베니: 잔인해…



다시 두 명의 시노비와 싸우게 된다. 양쪽에서 공격해 오는데다가 원거리 공격도 해오므로 가능한한 잘 피해나가면서 필살기를 적절히 이용해서 싸우자. 불상 앞에서는 열쇠 하나를 얻을 수 있다. 일단은 나머지 열쇠


이곳에 열쇠가 있다


또하나의 열쇠는 이곳에 있다

들을 모두 얻으러 떠나야 하므로 우선 아래로 내려가도록 하자.

다시 밖으로 나가면서 싸우자. 여기서도 역시 시노비가 나오는데, 이번에는 배경에 가려서 잘 보이지 않으므로 방어 위주로 진행하는 것이 중요하다. 일단 아래로 내려가서 열쇠를 찾은 다음, 내려온 계단에서 오른쪽으로 나가자.

오베니: 여기까지 왔으니 안심이에요. 열쇠를 주세요. 먼저 가도록 하죠.

고타로: 이봐, 먼저 가자…

먼저 가는 오베니. 그런데 갑자기 들리는 비명 소리는? 오베니의 비명 소리를 따라 안으로 들어가 보자. 중간에 세이브 포인트가 있으니 반드시 세이브를 해두도록 하자. 안으로 들어가 보면 쓰러져 있는 오베니와 커다란 괴물처럼 생긴 무로쿠무를 발견할 수 있다.

고타로: 이, 이봐… 설마 너 중인가?

무로쿠무: 오랜만이군. 고타로였나. 여행에서 돌아온거냐.

고타로: 그 몸은 도대체… 그리고 저 여자는 어떻게 하려는거냐!

무로쿠무: 후후후… 좋은 걸 얻었어. 그분께서는 젊은 아이들을 좋아하시거든.

고타로: 그분? 그게 뭐냐!

무로쿠무: 후후후… 네놈은 어차피 이곳에서 죽어버릴텐데.

고타로: 뭐라구?

무로쿠무: 새롭게 얻은 이 힘을 시험해볼까나? 네놈의 부모도 이곳에 묻혀있는데 수고가 덜어지지 않겠나.

고타로: 무슨 말인지는 모르겠지만… 죽는 건 네놈이다!


몸이 엄청나게 큰 보스, 무로쿠무

**BOSS 무로쿠무**

처음 상대할 때는 너무나도 어렵지만 패턴을 읽은 다음에는 너무나도 상대하기 쉬운 보스. 몸으로 깔아뭉개려고 할 때 옆 스텝으로 재빨리 피해주면 버둥거리면서 딜레이가 생기게 된다. 이때를 노려서 공격한 다음, 다시 스텝으로 피하다가 배후에서 치고 또 뭉개려고 하면 스텝으로 피해서 공격…이런 식으로 공격하면 된다.


이 공격을 피하면 딜레이가 생긴다

죽은 무로쿠무의 몸에서 아까의 역인과 똑같은 벌레가 튀어나온다.

고타로: 뭐, 뭐야! 이건…

오베니: 으… 으응… 묘가 이렇게 엉망이 되어버렸네. 아버지께서 이 사실을 아시면 슬퍼하실텐데…

고타로: 용서하지 않겠다! 그것보다도 녀석들… 무엇 때문에 시체를 모으고 있는 거지?

오베니: ……저, 저것!

고타로: 저건 동굴인가?

오베니: 발자국들이 있네요. 혹시 역인들이 저기서 나온 게 아닐까요? 혹시 시체를 저 안으로 들여간 게…

고타로: 그런 것 같군. 일단은 쳐들어가보자구!

오베니: 진정하세요. 뭔가 이상해요.

고타로: 아니, 걱정 말고 어서 집으로 가.

PLAY STATION

오베니: 저, 사무라이님! 마을에 오시면 ' '이라는 가게가 있어요. 그곳이 저희 집이니 검에 관해서 문제가 있거나 하시면 꼭 오세요. 아버지께 말씀드려 놓을테니까요.

고타로: 알았다.

오베니: 꼭이에요!

## 제 3화. 반혼충

주지인 무로주우는 이상한 신체와 힘을 손에 넣게 되었다. 습격해온 닌자들, 이상한 힘을 가지게 된 주지승, 그리고 시체의 산… 그 광경을 고타로와 오베니 앞에 열린 문…. 고타로는 홀로 그 안에 뛰어들었고, 고타로를 실은 배는 움직이기 시작했다.

고타로: 젠장, 끈이 끊어져 버렸군. 돌아갈 수가 없겠네. 딴 길을 찾아볼까…

이번 스테이지는 처음부터 미로로 시작된다. 이곳 미로 안에는 귀중한 아이템들이 많으므로 왼쪽이나 오른쪽 중, 아무 방향이나 시작 부분을 정해서 모두 돌아보는 것이 좋을 것이다. 왼쪽 제일 끝으로 가면 이상한 구멍을 볼 수 있다. 일단 지금은 할 수 있는 일이 없으니 다시 길을 찾아보자. 오른쪽 끝에는 세이브 포인트가 있으니 참조하기 바란다. 또한 다리가 있는 곳에서 떨어지면 즉사하므로 주의하면서 가도록 하자. 두 곳에 있는 아이템은 모두 얻어야 하는 것이므로 반드시 얻자. 왼쪽 낭떠러지는 뒤로 서서 미끄러질 때 방향 버튼을 앞으로 하면서 ㅁ버튼을 연타하면 아이템을 얻고 지나갈 수 있다.


이곳에서 양 방향으로 가면 열쇠를 얻을 수 있다

두 개의 아이템을 모두 얻었다면 이제 아까의 이상한 구멍으로 가서 끼워 넣자(도구 커맨드 중 '사용하다(使う)'를 사용하면 된다). 그러면 우측 끝에 있는 문이 열리면서 그 안으로 들어갈 수 있다. 안으로 들어갈 때 역시 세이브하는 것을 잊지 말도록 하자. 안으로 들어가면 호수 비슷한 것이 있고 시체들을 볼 수 있다.


이곳에 열쇠를 사용하자!

고타로: 이, 이곳은…! 절에 있던 시체들을 이곳에 모아놓은 건가!!

3구의 시체와 결투를 벌이게 되지만 이들은 무기를 가지고 있지 않으므로 간단하게 무찌를 수 있다. 그런데 죽은 시체들의 몸에서도 이상한 벌레 같은 것이 튀어나오기 시작한다.


이제 그 생물들이다

고타로: 설마, 괴물처럼 되어버린 사람들과 이 녀석들이…?

벌레들을 밟아버리자, 누군가의 목소리가 들려온다.

참승간: 밟아버렸는가? 내 귀여운 반혼충을…

고타로: 누구냐? 반혼충이라구!? (참승간을 보며) 훗, 너는 뭐냐. 이상한 요술 따위를 부리고 있군. 네 이놈, 각오해라!!

참승간: 후훗… 나는 그냥 곤충을 사용하는 이에 지나지 않는데…

고타로: 그 곤충들로 여기서 무슨 장난을 치고 있는거냐?

참승간: 반혼충들은 이 호수에서 태어나서 이 호수에서 숙주를 찾는다. 여기는 반혼충들이 사는 곳이다. 인간에게 들어간 다음에는 달라지는 것 같지만…

고타로: 들어간다…? 이 곤충들이 인간 안으로 들어가서 괴물이 되어버리는건가?

참승간: 네 녀석의 말이 맞겠지만, 그 분의 계획은 아무도 막을 수 없다.

고타로: 그 분의 계획?

참승간: 흐흐흐… 잡담이 길었던 것 같군. 오랜만에 쌩쌩한 기분인데!

**BOSS**

### 참승간

이 보스에게 해 줄 말은 딱 한마디. '뒤가 비었어!' 확실히 엄청난 마법들을 사용하기는 하지만, 이때는 스텝 두세 번으로 배후를 점해주면 간단히 벨 수 있다. 단, 연속베기는 불가능하므로 가능하면 위력이 가장 센 검으로 싸우도록 하자. HP가 어느 정도 줄어들면 날아다니면서 공격을 하는데 이때도 기본적인 공격 패턴은 똑같다.



참승간을 무찌르면 동굴이 무너지기 시작한다.

고타로: 동굴이 무너진다! 빨리 나가지 않으면…!

참승간: 우우… 나의 벌레들이…

유우키: 수고하셨소, 참승간.

참승간: 이 목소리는… 도대체 무슨 일인가!!

그 순간, 저쪽에 서있는 유우키를 볼 수 있다.


또 다시 유우키가…

유우키: 당신은 이제 필요없습니다.

참승간: 이런… 이제까지 내가 있어서 이 계획이 잘 되어오지 않았는가!

유우키: 낭인 하나도 해치우지 못하는 주제에 그 분의 계획에 도움이 될 거라고 생각하십니까?

참승간: 계획이 여기까지 온 것이 누구 덕분인가! 게다가 여기에는 아무도 들이지 말라고 한 것은 유우키 당신이 아닌가!

유우키: 더 할 말이 있으면 저 세상에서…

참승간: 그, 그분을 만나게 해 달라! 벌레는 아직 필요하다!

유우키: 제 연구로 다른 방법이 생겼습니다. 네놈은 여기서 벌레들과 함께 죽어버려라!

참승간: 기다려라, 기다려… 이놈! 이렇게는 죽지 않는다! 고타로라는 낭인 녀석을 없앨 때까지는!!! 반혼충들이여, 나에게 힘을!!!


괴물로 변하는 참승간

참승간은 더 큰 괴물로 변한다. 아까보다는 훨씬 상대하기 쉽지만, 3분이라는 제한 시간이 있으므로 가능하면 빨리 처리하도록 하자. 처치하지 않아도 상관은 없지만, 처치하면 새로운 검 하나를 얻을 수 있다. 출구는 처음 시작 위치에서 오른쪽, 그리고 다시 오른쪽으로 가면 된다.

## 제 4화. 습격

시체들은 지하에 있었다. 그리고 반혼충은 숙주로 삼은 사람을 미쳐버리게 만드는 요물이었다. 함께 일하던 노인마저도 죽여버린 유우키는 동굴을 없애고는 모습을 감추어 버리는데… 동굴에서 구사일생으로 탈출한 고타로는 참승간의 입에서 나온 한마디로 숨겨진 음모를 짐작하게 된다. '그 분의 계획'이라는…

고타로: 여긴 마을의 광장 아닌가. 이런 곳으로 나와버리다니…

마을사람들: 우아~괴물이다! 살려줘~~

마을에는 괴물들이 우글거리고 있다.

고타로: 녀석들, 여기까지 손을 뻗친거냐! 버리고 떠난 고향이지만, 너희들에게 빼앗길 수는 없다!



잔인함의 극치, 300인 베기

이제부터 이 게임의 잔인성을 보여주는 300인 베기 이벤트에 들어간다. 검은 가장 짧은 검을 사용하는 것이 좋다. 어차피 한 대만 맞으면 죽는 적들이므로 일부러 긴 검을 휘둘러서 시간을 낭비할 필요는 없기 때문이다. 그러나 연타는 금물이다. 너무 많은 적들이 한꺼번에 출몰하기 때문에 검을 휘두르는 동안의 딜레이에 공격당할 수 있기 때문이다. 이 이벤트는 두 주인공 공통이며 클리어하면 보너스 아이템을 받을 수 있다. 링의 경우는 무한 수리검을, 고타로의 경우는 일본검을 받을 수 있다. 이 일본검은 나중에 오베니의 가게에 맡기면 최강검으로 다시 태어나게 된다.

참고로 이 300명 베기 이벤트를 쉽게 클리어할 수 있는 방법이 있다. 음악이 끝나면 이벤트가 끝나는 것을 알 수 있는데 이를 역이용해서 음악이 끝나기 바로 직전에 플스 뚜껑을 열어주자. 그러면 음악이 멈추면서 더이상 진행이 되지 않는다. 이제 300명을 모두 베었다면 다시 플스 뚜껑을 닫고 조금 더 적을 베면서 기다리자.

고타로: 어떻게 대충 막은 것 같군. 윽… 유키노스케는… !! 도장에까지는 녀석들이 가지 않았어야 할텐데…

처음 나온 곳에 세이브 포인트가 있으므로 일단 세이브를 해두자. 그런 다음, 왼쪽으로 가 보자.

검객: 고타로라는 분을 만나고 싶소.

고타로: …웬 놈이냐…

검객: 절벽 있는 곳에서 기다리겠소, 반드시 오길 바라오. (사라진다)

고타로: 쿳… 엄청난 놈이다. 한 발짝도 움직일 수 없었어. 분명 보통 놈이 아닌데… 절벽이라… 어떻게 할까? 가봐야 하나…

여기서 시나리오가 두 개로 갈라진다. 남자를 따라가던지 아니면 유키노스케를 구하러 갈 수 있다. 일단 유키노스케를 구하러 가는 것으로 공략하기로 한다. 참고로 남자를 따라가더라도 시나리오에는 그다지 큰 변화는 없다. 남자를 따라가면 검으로 대결을 벌이게 된다. 가는 길은 쉽지 않지만, 이기면 두 개의 검을 얻을 수 있다(미야모토 무사시의 검법으로 유명한 이도류를 사용할 수 있게 된다).

## 제 5화. 친구

고향의 거리는 마물의 거리로 변해 있었다. 벌레들에게 습격당한 마을 사람들은 모두 미쳐버리고, 떼를 지어 서로를 공격하여 다니고 있었다. 계획은 진행되고 있는 것이다… !몰려오는 마을 사람들을 하나 하나 베어버린 고타로는 이제 유키노스케를 찾아간다. 함께 고향을 지키기 위해…



도장의 문은 닫혀 있으므로 일단 정문으로 들어가도록 한다. 정문으로 들어가기 전에 세이브를 잊지 말도록 하자.

고타로: 여, 여기에도 녀석들이… 유키노스케는 무사한가!!!

이제 집안을 돌아다니면서 여러 가지 아이템을 얻자. 여기에 나오는 적들은 내구력은 약하지만 공격력이 뛰어나므로 주의하자. 중간에 나오는 보스급은 필살기로 간단히 물리치면서 밖으로 나가자. 나가서 뒤쪽으로 돌아가면 다시 한 녀석이 나오지만 이때는 우리가 배후를 점하고 있는 상태이므로 별 부담 없이 없앨 수 있다. 이 녀석을 없애면 도장의 열쇠를 얻을 수 있으니 도장으로 들어가 보자. 그리고 열쇠를 얻은 곳 아래에 있는 세이브 포인트도 놓치지 말자. 그 전에 세이브를 하고 세이브 포인트 위에 있는 방으로 들어가서 일본의 명검인 마사무네를 얻자. 위력은 보통이지만 아주 재빠르게 공격을 할 수 있다.


여기로 들어가자

유키노스케: 뭐하고 있는거냐, 들어와라.

고타로: 유키노스케…

유키노스케: 생각해 보면, 어릴 적부터 너랑은 참 많이 다퉜지.

고타로: 갑자기 무슨 소리냐, 괴물들이 여기까지… !

유키노스케: 그리고 결과는 언제나 무승부.

고타로: 유키노스케… !?

유키노스케: 슬슬 결말을 짓지 않아야 겠냐?

고타로: 너, 무슨 얘길…

유키노스케: 내 몸에도 반혼충이 들어와 있다.

고타로: 뭐, 뭐라구!?

유키노스케: 내 주인님, 류생현당님이 이 세계를 지배한다. 반혼충으로 인간을 다스리는거다.

고타로: 네놈도 그 계획에 함께 하는거냐?

유키노스케: 더이상 네놈에게 방해받을 수는 없다. 죽어라, 고타로.

고타로: 뭐야… 장난이지?

유키노스케: 검을 뽑아라! 난 강해졌단 말이다!


유키노스케의 결심

### BOSS 유키노스케

유키노스케의 몸 동작은 아주 현란하지만 바로 이것이 약점이다. 너무 현란해서 무방비 상태가 될 경우가 많은 것이다. 이때는 옛날에 유키노스케가 가르쳐준 '막고 있다가 공격하기'로 대항하자. 참고로 유키노스케는 이아이기리라는 검법을 사용하는데 이것은 검을 집에 넣고 있다가 단숨에 빼내어 상대를 베어버리는 검법이다. 「사무라이 스피리츠」의 우쿄를 연상하면 이해하기 쉬울 것이다.




고타로: 왜냐… 유키노스케…,

유키노스케: 멍청한 놈… 네놈이 오는 걸 알고 있었다면… 적어도… 이젠 소용없지만…

고타로: 괴물이 될 정도로 충성을 보여야 하나?

유키노스케: 강해지고 싶었다. 고타로, 너보다 말이야…

고타로: 나보다… ?

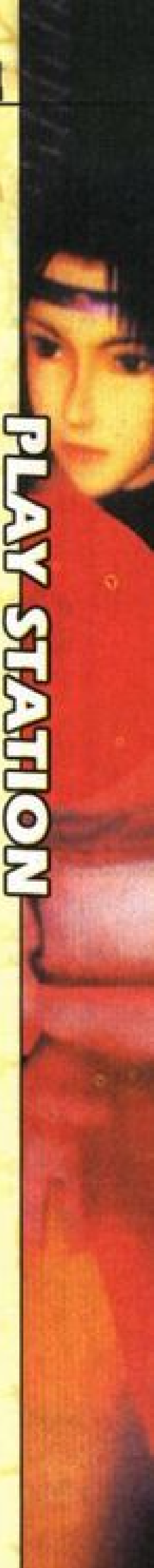
유키노스케: 어릴 적부터… 쭉 그래왔다. 홀로 여행을 떠나는 널 보면서, 난… 저 녀석보다 강해지지 않으면… 하면서…

고타로: 됐다. 더이상 말하지마.

유키노스케: 너의 존재가 너무 커져버려서 난 내 자신을 잃은거다… 벌레의 힘마저 빌리겠다고 생각했던 때, 이미 승부는 나있었던거다.

고타로: 둘이서 이 도장을 다시 세우자! 그리고 둘이서 승부를 겨루면서 사는거야!

유키노스케: 미안하다. 한 번 이 녀석을 받아들인다면 그것으로 끝. 다시는 인간으로 돌아갈 수 없다. 이미 너랑은… 사는 세계가 다른거다.



고타로: … 바보 자식…

유키노스케: 그분은 다시 한 번 싸움을 일으킬 것이다. 준비는 이미 되어 있다. 너라면 그걸 막을 수 있을 지도 모른다. 가라, 내 유일한 찬… 구… 여…

친구의 죽음을 슬퍼하고 있는 고타로의 앞에 어린 시절 유키노스케의 환영이 나타난다.

유키노스케: 뭐해, 고타로. 빨리 가지 않으면 손을 쓸 수조차 없을거란 말야!


어린 유키노스케의 환영

정신을 차린 고타로는 성주의 야망을 쳐부수기 위해 성으로 발길을 옮긴다. 사랑하는 친구의 검을 손에 들고. 여기서 얻는 검은 무라마사로 이 게임에서 가장 재미있게 사용할 수 있는 검이다. 위력은 어느 검에 뒤지지 않을 정도로 대단하지만, 단발 공격밖에 할 수 없고 방어가 되지 않는데다가 발동할 수 있는 필살기도 하나밖에 없다는 약점이 있다. 하지만 그만큼 남자의 로망을 느끼게 해 주는 검이므로 진정한 나찰이 되고 싶다면 이 검을 사용하는 습관을 들이도록 하자.

## 제 6화. 황천길

마물의 힘으로 세상을 지배하려한 것은 성주인 류생현당이었다. 그리고 그의 힘을 빌린 고타로의 단 하나뿐인 친구 유키노스케는 비극적인 죽음을 맞게 되고… 이제 고타로는 검을 들고 섰다. 친구 유키노스케의 바램을, 그의 유언을 따라서… 적은 성에 있다.

고타로는 다시 링을 만나게 된다.

고타로: 링…

링: 고타로씨… ?

고타로: 반혼충이라는 거, 들어본 적 있나?

링: 인간을 조종하는 더러운 괴물이죠.

고타로: 어떤 놈이 뒤에 있는지는 몰라도, 이 마을은 놈들에게 습격 당해버렸어.

링: 반혼충은 내게 둘도 없는 소중한 사람을 앗아갔어요… 이건 그 사람이 남긴 것.

고타로: 그래… 링, 넌 이 마을에서 뭘 찾고 있던거지? 말해줄 수 있나?

링: 이제, 상관없어요. 난 이곳에서 싸울 이유도, 목적도 없어요.

고타로: 링, 어떻게 된거야. 울었군.



두사람의 정다운 모습(?)

링: 놔요! 나는, 나는… !

고타로: 애가 아니라구!?

링: … … … … 녀석들은 막부의 배를 습격해서 엄청난 양의 금을 훔쳤어요. 그 금으로 무기를 사들이고 있죠.

고타로: 역시… 정말 전쟁을 일으킬 셈이군… 반혼충이 있다면 죽은 병사들일지라도 계속해서 싸울 수 있다는거군.

링: 시체에서… ?

고타로: 링.

링: 네?

고타로: 그게… 자… 남자가 죽어서 슬픈 건 알겠지만… 이제 너와 나 둘이서 싸워야 한다구. 너도 한사람 역할은 충분히 할 수 있겠지?

링: 후훗… 애예요.

고타로: 정말 괜찮은거야?

링: 적은 성주, 류생현당이예요.

고타로: 성으로 잠입해 들어가자구.

링: 고타로는 안으로 들어가요. 나는 밖에서 들어갈테니.

고타로: 알았다. 절대 죽으면 안돼.

링: 저기요! 오빠예요!

고타로: … ?

링: 죽은 건 오빠예요.

고타로: 그… 그런가…

링: … 성에서 만나요!

고타로: 봐라, 유키노스케.

이제부터 등장하는 적들은 아주 강하다. 특히 창을 든 적은 점프공격까지 하므로 각별한 주의가 요구된다. 두 명이 있을 때는 완전히 피하면서 한 번에 두 명을 모두 베어버리는 식의 공격을 구사하는 것이 좋을 것이다. 특히 창공격은 범위가 넓으므로 더 많은 주의가 필요하게 된다. 마을 시작 부분에서 왼쪽으로 가서 쭉 진행하다 보면 紅이라고 쓰인 가게가 있을 것이다. 이곳은 전에 구해준 오베니의 아버지가 운영하는 가게이다.

고타로: 아가씨는 있소?

주인: 당신은… 고타로님이십니까!? 딸애가 신세를 졌더군요. 마침 애는 나가고 없는데요…

고타로: 어쩔 수 없구려.

주인: 보시는 바와 같이. 여기는 검을 만들고 제련하는 곳입니다. 가지고 계신 검을 잠시 봐도 괜찮을까요? (검을 본 후) 모두 좋은 물건들이군요. 만약 고치고 싶은 검이 있다면 꼭 와 주십시오.

만약 300인 베기 이벤트를 클리어 했다면 여기서 최강검을 만들 수 있으니 참고하기 바란다.

이제 성으로 향하자. 성으로 가는 길은 마을 가운데에 있는데 마물들이 가득하므로 주의해서 진행하자. 얼마 지나지 않아 눈앞에 성이 보인다. 입구 안에 있는 시노비들과의 싸움을 주의하고(가능하면 방어할 수 있는 검을 사용하자) 세이브 포인트를 잊지 말자. 이곳을 지나면 빨간 사무라이들이 나오는데, 이들은 이아이기리를 맞아도 쓰러지지 않으므로, 방어할 수 있는 검으로 싸워야 한다. 또한 성안으로 들어가면 검 하나가 있으므로 빼먹지 말고 입수하도록 하자. 그리고 배경을 잘 보면 엄청난 양의 금이 있는 것을 발견할 수 있다.


이 사무라이들을 조심하자!

계속 한 길로만 진행해서 들어가면 된다. 사무라이의 움직임은 상당히 빠르므로 주의하자. 2층에는 커다란 사무라이가 등장하는데 내구력이 높으므로 필살기를 적절히 구사하는 것 좋을 것이다.


내구력이 엄청난 사무라이들. 주의 요망!

사무라이들을 무찌르면서 쭉 가다 보면 아이템과 세이브 포인트가 있다. 이곳에서 세이브를 하도록 하자. 3층에서는 류생을 만날 수 있다.

류생: 왔는가.

고타로: 성주 류생현당! 네놈의 계획은 모두 들었다!

류생: 그래서 어쨌다는건가? 멈추기라도 하라는 말인가?

고타로: 이봐, 좀 힘들지 않겠나?

류생: 반혼충은 명계(저승)에서 태어난 나의 보물이다.

고타로: 이봐, 얼마나 많은 피가 흘렀는지 알고 있나?

류생: 너같은 낭인 따위가 알 바 아니다!

고타로: 네놈들이 생각하는 낭인과는 틀리다! 네놈, 오늘이 제삿날인줄 알아라.

류생: 저 세상에서 후회하지 말아라!!


드디어 성주를 만나게 되었다!

**BOSS**

### 류생

과연 진짜 보스일까라는 생각이 들 정도로 손쉬운 상대이다. 스텝을 적절히 사용하면서 아름답게 베어주자.

류생을 무찌르면 링이 들어온다.

고타로: 이봐, 늦었잖아. 하지만, 이제 모든 것은 끝났어.

링: 이렇게 간단히…


뒤늦게 나타난 링

그러나 잠시 후, 성주의 빛나는 눈이 무언가를 암시해주고 있다 일단 세이브를 해 놓고 링을 주인공으로 해서 게임을 다시 시작해 보자.


과연 이것이 끝일까?

# 링편

## 제 1화. 귀향

천영 원년, 막부의 금괴를 실은 배가 갑자기 실종되어 버렸다. 막부는 이 사건을 비밀리에 조사할 밀사들을 파견하지만, 그들의 연락이 갑자기 끊겨버리게 되고, 무언가 있음을 알게된 막부는 다시 새 명의 밀사들을 파견하게 된다. 그리고 여기에 한 명이 더 있었다. 처음 잠입한 밀사였던 오빠의 행방을 찾아가기 위해 떠난 여자, 링.

링: 바보같았어. 밀사로는 실격이야. 오빠, 오빠는 어디 있지? 운송선의 행방을 찾으면 오빠가 어디 있는지를 알 수 있을지도 모르겠어.

일단 마을 뒤로 나가면 마을 사람들로부터 정보를 얻을 수 있다. 큰 배가 해안에서 침몰했다는 얘기, 마을의 도장은 수행하는 사람이 없는데도 불구하고 어떻게 잘 운영되고 있다는 얘기, 마을밖은 위험하다는 얘기, 제사의 계절이 되었지만 아무도 절에 가지 않는다는 얘기를 들을 수 있다. 그 이외에도 성의 문이 최근에 열리지 않고 있다는 얘기 등 나중에 모험의 키워드가 될 만한 얘기들이 많으니 참고하도록 하자.

이제 마을 왼쪽으로 쭉 가면 보이는 학의 길로 향하자. 그 전에 잠시 회상 장면을 볼 수 있다. 링은 오빠와 함께 하던 시간을 회상한다.

신지로: 뭐냐, 링! 이 정도로 지치는거냐!

링: 하지만 오빠…

신지로: 고아였던 그때로 돌아가고 싶은거냐! 우리는 닌자의 소질이 있기 때문에 살아갈 수 있는거다. 일어나라, 링. 언제까지나 아이는 아니잖아!

링: 알았어. 힘낼게, 오빠.


두사람의 수행 장면

고타로편와 마찬가지로 잠시동안 수련을 할 수 있다. 수련이 끝나면 다시 길을 떠나게 된다(수련을 그만 두려면 셀렉트 버튼을 누르면 된다).

신지로: 수고했다. 이제 저녁이군. 오늘은 여기까지.

링: 집에 가자구, 오빠.

이제 길을 걸어가다 보면 반병위라는 인물을 만날 수 있다.


동료인 반병위, 죽어버린 것일까?

링: 반병위!

반병위: 리,링이냐? 네가 왜 여기에?

링: (중상을 입었잖아!) 지금 치료해 줄게.

반병위: 왜 온거야, 링…

역인: 여기에 막부의 개들이 있었군!!

**BOSS**

**역인**

이들은 간단히 물리칠 수 있다. 계속 따라나오는 조무래기들이 있지만, 이들만 조심하면 무리없이 클리어할 수 있을 것이다.

링: 정신차려, 반병위! 어쩌다가 이렇게…

반병위: 처음부터 놈들은 우리 정체를 알고 있었어…!

링: 나도 여기 왔을 때 바로 습격을 받았어… 그런데 왜?

반병위: 들어라, 링. 수송선이 없어진 것은 이 마을에서 일어난 일이다. 이 마을의 성주가 저지른 일이야.

링: 역시… 금괴를 손에 넣기 위해서…

반병위: 그 일은 원장이 조사하고 있다. 죽환은 대장의 행방을…

링: 원장과 죽환? 그들은 지금 어디 있지?

반병위: 모르겠어. 하지만 두사람 모두 정보가 쓰여진 밀서를 가지고 있을거야.

링: 반병위는, 반병위의 임무는?

반병위: 금괴와 함께 운송되고 있던 명도(名刀) '낙양'을 찾는 일이다. 밀서는 놈들에게 발각되지 않을 곳에 있다. 일단은 내가 숨어있던 집으로 가.

링: 알았어. 그러니 정신 좀 차려봐!

반병위: 링, 대… 대장이…

링: 오빠가 어떻게 됐는데?

그러나 반병위는 끝내 숨을 거두고 만다.


반병위의 죽음

링: 반병위, 이 원수는 반드시…

## 제 2화. 요마

신지로를 찾아나선 밀사중 한 명인 반병위는 중상을 입고서도 링에게 사건에 대해 이야기 해준다. 그리고 숨겨진 집으로 가라는 말을 남긴 채 숨을 거둔다. 이제 남은 것은 원장과 죽환. 이 둘은 어디에 있는 것일까? 그리고 신지로는… ?

링: 숨겨진 집이라고 했지만… 어디에 있는 거지?

이리저리 헤매고 있으면 고타로를 만나게 된다.


다시 만난 고타로

고타로: 오, 전의… 내 이름은 고타로다. 아가씨랑은 자주 마주치는군.

링: 링이에요. 일단 무사하군요. (이러고 있을 시간이 없는데… ) 안됐지만, 당신이랑 얘기하고 있을 시간 없어요. 이만 가봐야 해요.

고타로: 잠깐, 그 전에… 아가씨, 이게 뭔지 알겠어?

링: (이건 원장의 것!) 이걸 어디서!? 이 사람은 아직 살아있나요? (원장마저 죽어버렸군)

고타로: 뭐라구 쓰여있는 거지? 잘 알아볼 수가 없는데…

링: 알아서 뭐하려구요!? 당신은 더이상 끼여들지 않는 게 좋을거예요.

고타로: 그럴 수는 없지! 아가씨처럼 어린 사람이 검을 들고 다니는 것도 신경 쓰이고 말이야.

링: 당신한테… 당신한테 그런 얘기 하고싶지 않아요! (한 걸음 물러서며) 일단 힘 써주신 것은 감사드립니다. 그럼…

링은 고타로를 남겨두고 다시 떠난다.

링: 이렇게 되었으면 일단 그 집부터 찾아야겠군.



이제 마을 안에 있는 숨겨진 집을 찾도록 하자. 마을 중앙으로 나가서 바로 왼쪽에 있는 집이다. 집안으로 들어가서 이곳 저곳을 조사하면 寺(사), 火(화), 登(등), 竹(죽), 龍(용)의 5개 한자를 읽을 수 있다.


이 집을 샅샅이 뒤져보자

**링: 寺는 장소를 얘기하는 것일텐데… 나머지 말들의 의미는 무엇일까? 화, 등, 죽, 용의 네 글자를 조합해보면… ?**

이제 집 밖으로 나오자. 밖으로 나오면 승려 한 명을 볼 수 있다.


또다른 동료, 원장

**링: 누구? 원장? 죽었다고 들었는데 무사하네!**
**원장: 링… 아… 냐… 사… 살려… 줘…**

링에게 자신의 얼굴을 보이는 원장, 그의 얼굴은 이미 괴물로 변해있었다.


이제 더이상 예전의 원장이 아니다

**링: 끼아~~~**
**원장: 날… 베어라. 죽… 여… 줘… !!!**

> **BOSS**
> ### 원장
> 원장마저도 반혼충에 감염되어 버렸다. 그다지 어렵지 않으니 재빨리 물리치도록 하자.

**링: 원장… 어째서…**

## 제 3화. 까마귀

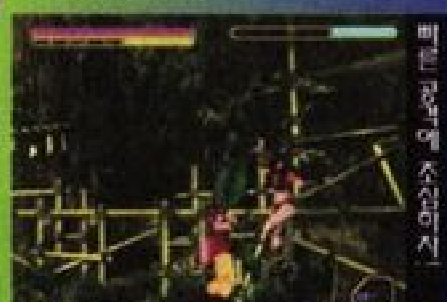
한 낭인이 원장의 죽음을 전해준다. 슬픔을 가눌 새도 없이 달려가는 링의 눈앞에 나타난 것은 한 명의 중. 죽음에서 돌아온 그는 이미 옛 동료가 아니었다. 변해버린 원장을 제 손으로 베어버린 링… 슬픔을 가눌 새도 없이 까마귀의 숲으로 향하게 된다.

이제 숲으로 향하자. 숲으로 가는 길에는 새로운 닌자들이 나오는데, 이들은 연속공격을 한 번 맞고도 죽지 않으니 주의하도록 하자. 숲은 지도를 보면서 진행하면 무리없이 진행할 수 있다. 중간에 곁길로 들어가면 아무도 없는 빈집에서 반짝이는 물체를 볼 수 있을 것이다. 일단 지금은 이 물체를 집으면 진행할 수 없게 되므로 그냥 나오자. 그리고 길을 다니다 보면 또 다른 반짝이는 물체를 볼 수 있다. 이 3개의 물체를 모두 얻은 다음, 아까 그 곳에 끼우면 문이 열린다.


이 빙의 수수께끼는?

**카라스하네: 멈춰라! 밀사 중 한 명이군. 여길 지나가게 할 수는 없지.**
**링: 뭐하는 녀석이야, 넌??**
**카라스하네: 신지로라고 했던가? 네 오빠지? 죽이는 남자더군.**
**링: 오빠를 알아? 지금 어디에 있지?**
**카라스하네: 어차피 죽어버릴텐데, 알아서 뭘 할거냐!**
**링: 하나만 대답해라. 오빠는 어디에 있지?**

> **BOSS**
> ### 카라스하네
> 상당한 난이도를 가진 보스이다. 일단 하늘을 날아다니기 때문에 연속공격을 맞추기가 힘들다. 따라서 단발 공격의 위력이 약한 링에게 힘겨운 상대이다. 수리검이나 기타 아이템을 적절히 사용해서 공격하자. 날개를 편 다음에는 연속공격이 절대 먹히지 않을 뿐 아니라 움직이는 범위도 넓어지므로 주의하자. 또한 독공격까지 해오므로 맞추기보다는 피하기에 주력하면서 공격하도록 하자.


빠른 공격에 조심하자


변신후에는 더욱 강력해진다


매력적인 까마귀녀, 카라스하네

**카라스하네: 바다로 가 봐라. 눈물의 대면을 할 수 있을테니…**
**링: 오빠, 설마…**

다음 화면에 문이 하나 있는데 아까 얻었던 금색 열쇠로 열면 된다. 밖으로 나가면 죽환을 볼 수 있다.

**링: 죽환! … 모두들 죽어버렸어… 오빠, 무사해요…**


이제는 죽환마저도…

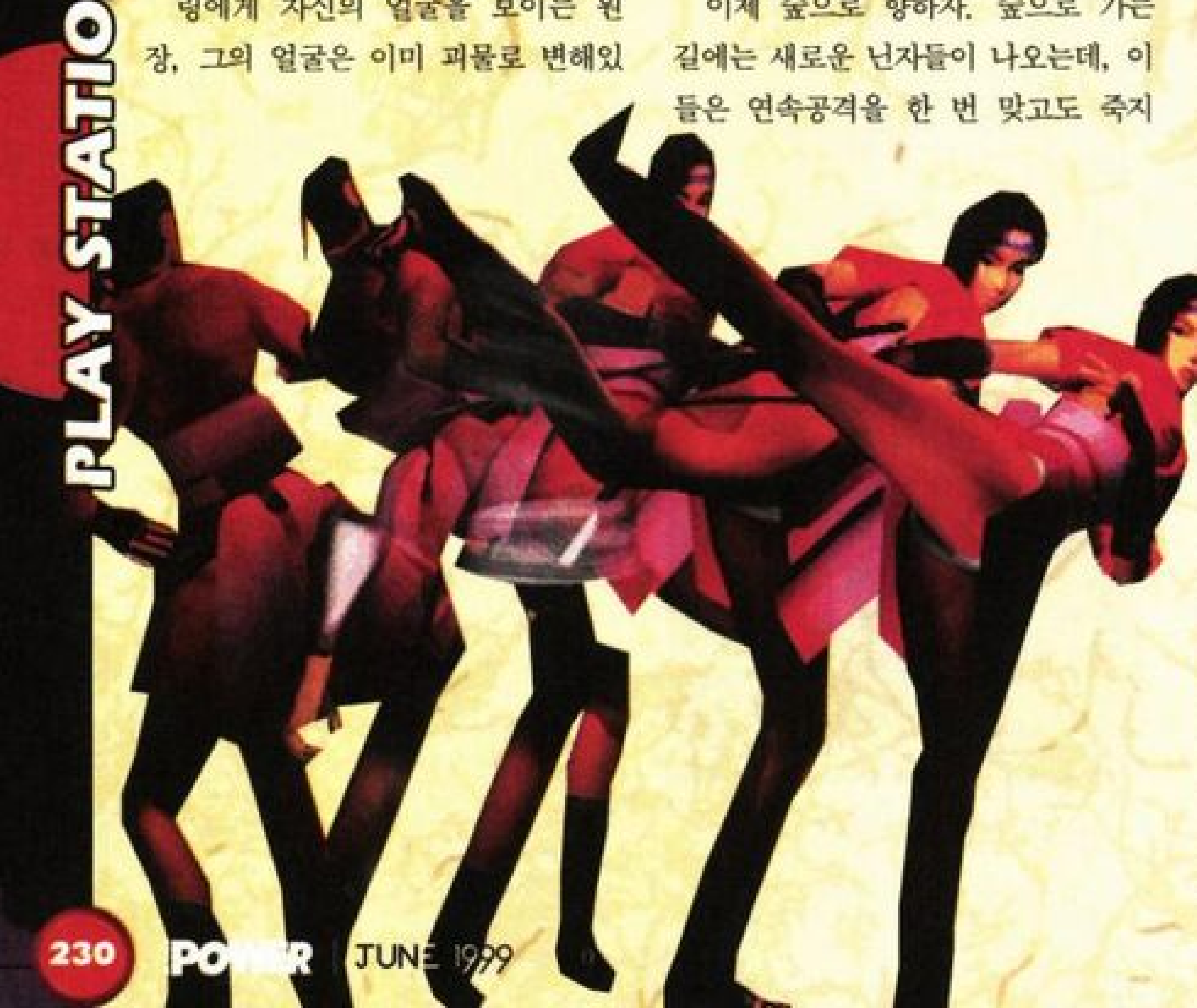
죽환이 남긴 밀서를 보면 오빠가 어디 있는지 알 수 있으므로 일단 바다로 향하자.

## 제 4화. 흉도

까마귀의 숲에서 적과 싸우며 전진하던 링을 막는 검은 그림자가 있었으니, 그것은 바로 카라스하네. 링의 손에 죽어가면서 신지로의 이야기를 한다. 그리고 링은 오빠의 생사를 알기 위해서 바다로 향한다.

바다는 난파선의 잔해로 가득 차 있다. 이제 난파선으로 가게 되는데 이곳에서 새롭게 등장하는 적들을 특히 주의하자. 복수로 있을 때에는 폭탄을 사용하는 것도 좋은 방법중 하나이다. 난파선이 있는 곳까지 가면 이벤트가 발생한다.

**링: 저건 성주… !**
**유우키: 이것으로 전부입니다.**



PLAY STATION

류생: 음. 수고했다. 그리고 같이 가져왔다는 그 검은?

유우키: 그게… 어떤 놈인가가 가지고 간 듯 합니다.

류생: 명도 낙양… 이상한 빛을 내며, 그의 맛을 본 자는 영혼조차 남지 않는다고 하는… 어떻게 해서든 찾아라.


성주와 유우키가 밀담을 나누고 있다

유우키: 잘 알겠습니다.

링: 멈춰라!

류생: 호오… 막부가 보낸 밀사인가? 여기서 뭘 하는거지?

링: 성주가 직접 금괴를 훔치다니! 그런 일을 하고도 막부가 가만히 있을거라고 생각했나!

류생: 상관없다. 어차피, 천하를 지배하는 것은 나니까! 이제야말로 우리가!

유우키: 성주님, 어서…

류생: 음.

유우키: 나와라!

적들이 등장하자, 성주와 유우키는 그곳을 유유히 빠져나간다.

BOSS

## 괴물

셋이 함께 행동하면서 모래 바람을 일으키고 다닌다는 일본의 전설속의 괴수 카마이타치를 연상케 하는 괴물 3마리가 등장한다. 우선은 폭탄을 마구 사용해서 대미지를 입히자. 그런 다음, 한 마리씩 차례대로 처치하도록 하자. 숫자가 많으므로 긴장을 늦춰서는 안될 것이다.




신지로: 바보같은 놈들! 여자아이 하나를 이기지 못하다니!

링: 오, 오빠!

신지로: 실력이 늘었구나. 하지만 아직 날 따라올 수는 없다!

링: 기, 기다려! 오빠!


링의 앞에 나타난 신지로. 그러나…

신지로를 따라가면 그와 대면하게 된다.

링: 말해줘, 오빠. 도대체 무슨 일이야? 동료들도 모두 죽어버렸다구!

신지로: 링, 난 평화로운 세상이 싫어.

링: 그게 무슨 소리야!?

신지로: 모르겠나? 전쟁을 일으키는거야. 이곳이 천하를 가지게 되는거지. 그 금괴는 군자금이다.

링: 바보 같은 얘기하지 마요! 어떻게 된 거냐구, 도대체!

신지로: 너도 다른 녀석들과 똑같은 얘길하는거냐! 더이상… 필요없다.

링: 오빠, 눈을 떠! 함께 집에 가자구!

신지로: 바보 같은 것! 내 손에 죽어라!

BOSS

## 신지로

일단은 유도탄처럼 날아오는 작열수리검을 주의해야 한다. 이것에 맞으면 상당한 대미지를 입게 되지만 달리 피할 방법도 없으므로 손놀림(?)이 민첩하지 않은 플레이어라면 그냥 맞아준 다음, 그 딜레이를 노려서 공격하는 것도 좋은 공략법일 것이다.




링: 오빠, 대체 왜…

신지로: 반혼충…

링: 반혼충?

신지로: 마음 속 깊은 곳의 욕망을 이끌어내 인간을 조종하는 마물이다.

링: 오빠는 그것에…

신지로: 그래, 그것에 조종당하고 있었다. 그리고 그 욕망대로… 나는… 내 몸속에는 싸움의 피가 흐르고 있었나봐. 그 때문이겠지…

링: 오빠, 일어나! 오빠가 없으면 난 아무 것도 할 수 없단 말이야!

신지로: 언제까지나 애가 아니잖아. 어리광 부리지마. 난… 이미… 네 곁에 없어.

링: 안돼, 오빠!

신지로: 들어라, 링. 금괴는 전부 성안에 있다.

링: 오빠, 집에 가면…

신지로: 미안하다, 링… 뒤를 부탁해… 너도… 이제는 한 사람… 몫이니… 원장, 반병위, 죽환… 지금… 간다…

링: 오빠, 오빠… 엉엉엉…


최후를 맞이하는 신지로

## 제 5화. 마물

운송선으로 가던 링을 막은 것은 다름아닌 오빠 신지로였다. 반혼충이라 불리는 마물이 신지로를 그렇게 만들어버렸다. 죽은 신지로의 말에 따라, 링은 다시 길을 떠나고…

링: 말사, 사명… 난 이제 아무 것도 아니야… 그런데 마을이 너무 조용하군. 마을 사람들은… ? 광장에도 괴물들이!?!?

여기에서도 300인 베기의 이벤트가 시작된다. 어느 정도 베고 나면 괴물이 나타나는데 이 괴물을 무찌르면 이벤트를 클리어하게 된다.

## 제 6화. 습격

거리를 가득 메운 마물들은 링을 공격한다. 그리고 그 요물들을 베면서 링은 아무 생각도 하지 않았다. 지금은 단지 한 명의 닌자일 뿐…요마들의 습격을 막은 링의 다음 목표는… ?

링은 고타로와 다시 만나게 된다.


고타로와 링의 재회

고타로: 링…

링: 고타로씨…

고타로: 반혼충이라는 거, 들어본 적 있나?

링: 인간을 조종하는 더러운 괴물이죠.

고타로: 어떤 놈이 뒤에 있는지는 몰라도, 이 마을은 놈들에게 습격 당해버렸어.

링: 반혼충은 내게 둘도 없는 소중한 사람을 앗아갔어요… 이건 그 사람이 남긴 것.

고타로: 그래… 링, 넌 이 마을에서 뭘 찾고 있던 거지? 말해줄 수 있나?

링: 이제, 상관없어요. 난 이곳에서 싸울 이유도, 목적도 없어요.

고타로: 링, 어떻게 된 거야. 울었군.

링: 봐요! 나는, 나는… !

고타로: 애가 아니라구!?

링: ……………… 녀석들은 막부의 배를 습격해서 엄청난 양의 금을 훔쳤어요. 그 금으로 무기를 사 들이고 있죠.

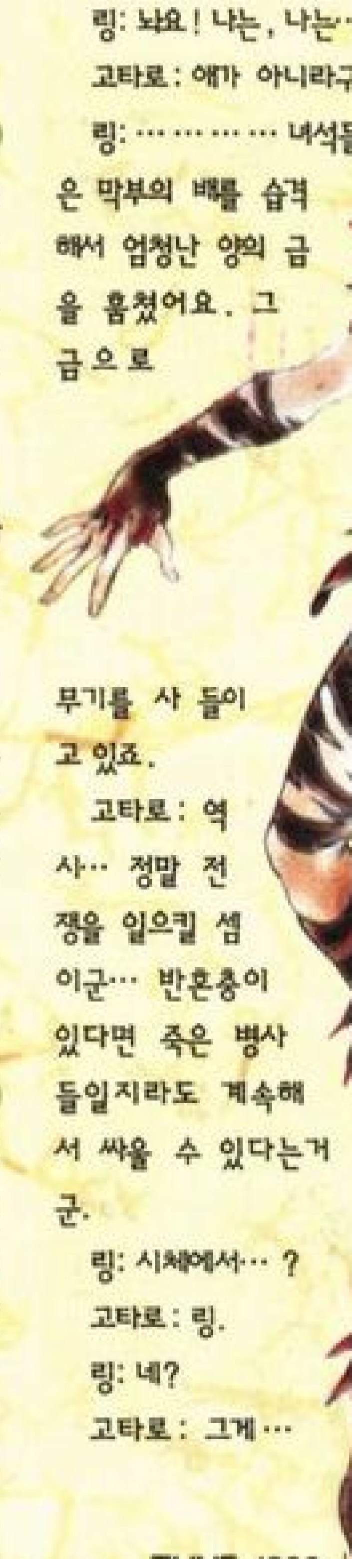
고타로: 역사… 정말 전쟁을 일으킬 셈이군… 반혼충이 있다면 죽은 병사들일지라도 계속해서 싸울 수 있다는거군.

링: 시체에서… ?

고타로: 링.

링: 네?

고타로: 그게…







저… 남자가 죽어서 슬픈 건 알겠지만… 이제 너와 나 둘이서 싸워야 한다구. 너도 한 사람 역할은 충분히 할 수 있겠지?

링: 후훗… 예예요.

고타로: 정말 괜찮은거야?

링: 적은 성주, 류생현당이예요.

고타로: 성으로 잠입해 들어가자구.

링: 고타로는 안으로 들어가요. 나는 밖에서 들어갈테니.

고타로: 알았다. 절대 죽으면 안돼.

링: 저기요! 오빠예요!

고타로: …?

링: 죽은 건 오빠예요.

고타로: 그… 그런가…

링: … 성에서 만나요! 그리고 오빠, 우리들을 지켜줘요…

성으로 잠입하는 링. 그녀의 잠입 루트는 고타로의 루트와는 전혀 다르다. 문 오른쪽의 길을 따라 가도록 하자. 어려운 곳은 없으므로 아이템과 세이브 포인트만 빼먹지 말고 가면 될 것이다. 고타로와는 비교도 안될 정도로 쉬운 루트이므로 천천히 진행해도 무방하다. 고타로가 있는 곳에 도착하면 상황은 이미 끝나 있다.


링의 잠입 루트

고타로: 이봐, 늦었잖아. 하지만, 이제 모든 것은 끝났어.

링: 이렇게 간단하…

그 순간, 죽을 줄 알았던 성주가 다시 움직이더니 괴물로 변해버린다!!

링: 역시 이 녀석도 반혼충을!!


괴물로 변신하는 성주

고타로: 젠장…

링: 고타로, 피해있어요. 이번엔 내가 싸우죠!

### BOSS 괴물로 변한 성주

그리 어렵지 않은 상대로 방어 불능 공격에만 주의하면 된다. 스텝만 제대로 신경을 써준다면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.



성주를 무찌르면 계단이 나타나면서 위쪽에서 웬 목소리가 들린다.

목소리: 위로 올라와라.

링: 계단이…!

고타로: 아직 끝은 아니군.

링: 그런 것 같군요. 가요!


이 계단위에 운명이 기다리고 있다

## 최종화. 마지막 싸움

여행에서 돌아온 낭인과 오빠를 잃어 나선 자객. 비오는 거리에서 두 사람은 만났고, 마물들 속에 몸을 던지게 된다. 자신의 몸까지도 반혼충에게 바친 성주를 없앤 순간, 하나의 계단이 모습을 드러내고, 목소리가 들린다. '올라와' 그리고 이 둘의 운명은… ?

위에 있는 것은 다름아닌 유우키였다.

고타로: 유우키…

링: …

유우키: 설마 내 계획이 낭인과 밀사 따위에게…

링: 당신의 계획? 그러면…

고타로: 성주도 꼭두각시에 지나지 않았다는 이야기인가?

유우키: 나 혼자로도 계획은 제대로 만들 수 있지만… 이러지는 않으려고 했는데!

고타로: 너도 반혼충에게…?

유우키: 틀려! 난 벌레의 힘을 모두 받아서 새롭게 태어난거다! 반혼충을 낳는 몸으로 말이다!

고타로: 젠장, 그렇게 놔둘 것 같으냐!!

유우키: 이미 늦었다. 봐 둬라! 이 세상을 지배할 이의 얼굴을!!!


저 얼굴로 세상을 지배하면 뭐하나!

말을 마친 유우키는 거대한 괴물로 변신한다.


괴물로 변신한 유우키

고타로: 뭐… 뭐야…!!

링: 흥, 이렇게 끝낼려구요?

여기서 두 개의 분기가 생긴다. 그러나 이 분기는 엔딩 비주얼에만 약간 영향을 줄뿐이므로 플레이어의 취향에 맞는 캐릭터를 선택하자(개인적으로는 링을 추천).

### 고타로로 싸우는 경우

고타로: 링, 내가 싸우지. 저 녀석만은 용서할 수 없어. 내가 없애지!

링: 고타로, 잊지 말아요. 당신 뒤에는 내가 있어요.

고타로: 내가 당하면… 뒤를 부탁한다. 자, 이제 끝이다. 와라, 괴물놈아!

### BOSS 괴물 유우키

역시 최종보스인 만큼 엄청나게 강하다. 일본도나 무라마사를 사용해서 공격하자. 어차피 방어불능 공격만 해오므로 방어를 해봤자 별 소용이 없다. 스텝으로 잘 피하면서 가능한한 많은 공격을 가하자. 물론 회복에도 신경을 써야 한다.



### 링으로 싸우는 경우

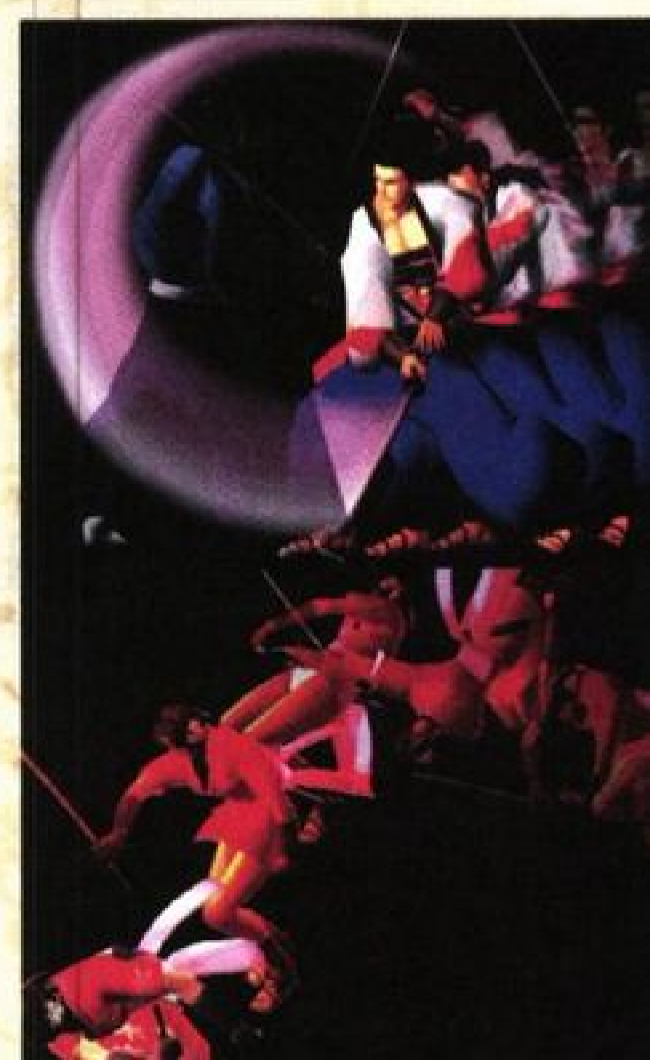
링: 고타로, 내가 싸우겠어요! 모두의, 오빠의 복수를 내 손으로…!!

고타로: 알았다. 뒤에 있는 나를 믿고 싸워라!

링: 내가 당하면… 다음을 부탁해요. 자, 각오해라, 괴물!! Ⓟ

### BOSS 괴물 유우키

일단은 가지고 있는 검 중에서 가장 위력이 좋은 검을 사용해서 싸우자. 링은 고타로보다 행동이 민첩하기 때문에 배후를 점하는 방식으로 공격하는 것이 가장 좋다. 또한 일반적으로 연속 공격이 거의 먹혀들지 않지만 녀석을 벽에 붙여놓고 찌르면 비교적 쉽게 5단 연속 공격을 가할 수 있으므로 참고하도록 하자.



세 번째 두근거림을 느껴보자!

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 3

# 여행의 시




제작사: 코나미
장르: 어드벤처
발매일: 4월 1일
발매가: 5,800엔

그래픽
사운드
스토리
조작감
소장가치

'두근두근 메모리얼이 어드벤처 게임이 됐다!'라는 문구와 함께 등장한 「두근두근 메모리얼 드라마 시리즈」의 제 3탄이 발매되었다. 이번 시리즈에서는 최고의 인기 히로인 '후지사키 시오리'와 '타테바야시 미하루'를 내세워 플레이어를 유혹한다. 전설의 나무아래에서 당신을 기다리는 소녀는 과연 누구? 그 진실을 확인하는 것은 바로 플레이어 자신이다 자! 다시 한 번 키라메키 고교로 들어가 보자!

## 공략에 들어가기 앞서

게임의 기본적인 흐름은 아침에 노조미와 트레이닝을 한 다음, 방과후 자유롭게 이동하는 식이다. 여기서 여러 가지 이벤트를 경험한 후, 시오리와 편집작업을 하게 된다. 편집작업을 마친 후, 집에 돌아와서는 전화를 걸 수 있다. 이때 전화를 걸지 않아도 스토리 진행에는 큰 지장이 없으며 중요한 전화일 경우는 상대방에게 먼저 전화가 걸려온다. 한마디로 전화는 완전히 무시해도 상관없다는 얘기가 된다.


전화는 무시해도 상관없다

## 타이틀 화면 설명




- 처음부터(初めから): 게임을 처음부터 시작한다.
- 이어서(續きから): 게임을 이어서 시작한다.
- 메모리카드 선택(メモリーカード選擇): 어느 쪽 메모리 카드를 로드할 지를 결정한다.
- 앨범(アルバム): 플레이중에 본 화면을 앨범처럼 살펴볼 수 있다. 중간에 사진이 들어있지 않은 것은 아직 보지 못한 화면이 있다는 의미.
- 오마케(おまけ): 게임중에 한 번이라도 플레이해본 적이 있는 미니게임을 플레이할 수 있다.
- 옵션(オプション): 사운드의 설정과 커서 속도, 버튼 배치를 설정할 수 있다.



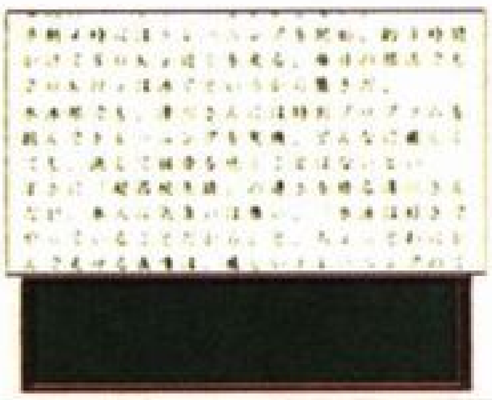



## 게임의 진행 방식

이번 시리즈 역시 일반적인 어드벤처와 마찬가지로 '보다(見る)'와 '말하다(話す)', '이동(移動)'을 기본으로 진행하게 되며 진행에 따라 스토리가 크게 두 가지로 분기된다. 이번 공략에서 후지사키 시오리편을 기본으로 공략했으며 타테바야시 미하루편은 뒤쪽에 별도로 공략하였다. 시오리나 미하루 이외의 캐릭터와의 이벤트나 미니게임은 플레이 방식에 따라 날짜가 조금씩 차이가 날 수도 있다.

## 편집작업과 트레이닝에 대해서

편집작업은 문집의 원고를 교정하고 원고에 맞는 사진을 골라서 기사와 사진을 레이아웃하는 일이다. 간단히 말해 주인공은 원고를 보고 그곳에서 오자나 탈자를 찾아 체크만 해주면 되는 것이다. 또한 3일에 한 번씩 교정한 원고와 사진을 레이아웃하게 된다(여기서 자신의 독해 실력을 극도로 향상시킬 수 있으니 열심히 도전해 보자). 트레이닝은 18일부터 본격적으로 들어갈 수 있으며 이를 통해 체중, 근력, 리듬, 스테미너, 상태 등을 올릴 수 있다.

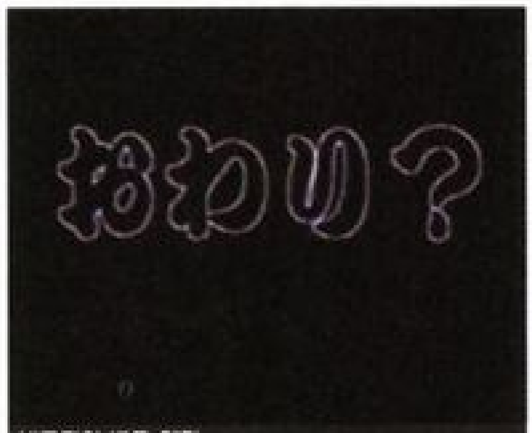

오타를 잡아라



체력은 국력!

## 스토리 분기에 대해서

17일 요시오의 질문에 대해 '좋아하지만 어쩔 수 없어'를 선택할 경우



비극적인 배드 엔딩

는 시오리편으로, 나머지 두 개를 선택한 경우에는 그날 밤 미하루로부터 전화가 걸려온다. 또한 20일에 누구와 데이트를 하는가에 따라 스토리가 완전히 나눠어진다. 엔딩은 시오리의 엔딩과 미하루의 엔딩이 따로 준비되어 있으며 배드 엔딩은 좀처럼 보기 힘들뿐만 아니라 본다 해도 정신적인 대미지(?)만 입을 뿐이므로 굳이 볼 필요는 없다고 본다. 그래도 보겠다는 사람은 마지막 날 마라톤에서 포기해 버리면 된다.

## 교내 이동에 대해서

미술실, 도서실, 과학부실은 한 번만 이동할 수 있으며 J반 교실은 미하루편에서만 이동할 수 있다.

- 미술실(美術室): 19일 이후에 이동 가능하며 카타기리 아야코를 만날 수 있다.
- 도서실(圖書室): 20일 이후에 이동 가능하며 키사라시 미오를 만날 수 있다.
- 과학부실(科學部室): 22일 이후에 한 번 이동할 수 있으며 히모우 유이나를 만날 수 있다.
- 본교사의(本校捨の): 옥상(屋上), J반교실(J組教室), 조리실습실(調理實習室)
- 부실앞(部室前): 아키호 미노리를 만날 수 있으며 22일이후에는 니지노 사키를 만날 수 있다.
- 체육관(體育館): 사오토메 유미를 만날 수 있다.
- 체육관뒤(體育館裏): 18일이후 미키하라 메구미를 만날 수 있다.
- 실내풀장(室內プール): 키요카와 노조미를 만날 수 있다.

## 등장 캐릭터 소개



「두근두근 메모리얼」 시리즈의 히로인이자 이 게임의 히로인. 용모단정, 성적우수, 스포츠만능인 키라메키 고등학교의 아이돌로 누구에게나 다정하게 대해줘서 반친구들로부터 신망이 두텁다. 주인공과는 소꿉 친구로 이웃집에 살고 있다

**후지사키 시오리 (藤崎詩織)**



말 그대로 이 게임의 주인공. 소꿉 친구인 시오리를 동경하고 있지만 고백하려고 생각한 순간 시오리에게 '언제까지나 사이좋은 친구로 지내자'라는 말을 듣고 충격을 받는다. 지금의 자신에게는 아무런 매력이 없는 걸 알고 우연한 계기로 시작한 마라톤에 남은 고교생활을 걸기로 하는데…

**주인공**



**타테바야시 미하루 (館林見晴)**

「두근두근 메모리얼 forever with you」의 숨겨진 캐릭터로 등장한 바 있는 이 게임의 두 번째 히로인. 주인공을 짝사랑하는 소녀로 코알라 같은 머리모양이 인상적이다



숏커트가 잘 어울리는 활발한 소녀. 스포츠가 특기로 특히 수영은 초고교급의 실력을 가지고 있다. 인상이나 말투는 남자 같지만 실제로는 꽃을 아주 좋아하는 일면도 가지고 있다

**키요카와 노조미 (清川望)**



**니지노 사키 (虹野沙希)**

축구부의 매니저로서 활약하고 있는 소녀로 열심히 노력하는 사람을 좋아한다. 요리가 특기. 드라마 시리즈 1편의 히로인으로 등장한 바 있다



과학부에 소속된 소녀로 꿈이 세계정복인 키라메키 고교 제일의 미친광이 과학자. 사물을 이론을 통해 생각하는 두뇌파이다

## 히모 유이나(紐緒結奈)



고상하고 고풍적인 말투만을 사용하는 소녀. 느긋하고 침착한 성격으로 무엇이든지 낙천적으로 생각한다 테니스부에 소속되어 있으며 뜨개질이 특기

## 고시키 유카리(古式ゆかり)



고등학생이라고 생각할 수 없는 뛰어난 몸매와 미모를 가진 소녀로 친위대가 만들어질 정도로 인기가 높은 키라메키 고교의 여왕님이다. 자신의 미모에 절대적인 자신을 가지고 있으며 성격은 까다롭고 조금은 쌀쌀맞다

## 카가미 미라(鏡魅羅)



유행에 대단히 민감한 소녀로 성격이 아주 밝고 행동적이다. 공부는 잘 못하지만, 유행 등에 대한 지식은 타의추종을 불허한다

## 아사히나 유코(朝日奈夕子)



「두근두근 메모리얼」의 이미지 캐릭터로 뽑힌 소녀. 이 게임에서는 장래에 여배우가 되기를 꿈꾸는 가명 고교 1학년생 역할로 등장한다

## 쿠리바야시 미에(栗林みえ)



## 사오토메 요시오(早乙女好雄)

주인공과 같은 반으로 제일 친한 친구이다. 여자아이에 대한 정보에 정통해서 전화번호부터 사이즈까지 다양한 정보를 알려준다



영어가 섞인 말투와 독특한 머리 모양이 트레이드마크인 소녀. 미술부에 소속되어 있지만 음악에도 소질을 보이는 등 예술적인 면에 뛰어나다. 사소한 일에 신경 쓰지 않으며 생각한 것을 바로 말해버리는 성격의 소유자. 드라마 시리즈 2편의 히로인이었다

## 카타기리 아야코(片桐彩子)



키라메키 고교 2학년으로 요시오의 동생이다. 자신을 유미라고 부르는 말투에서 알 수 있듯이 조금은 어린애 같은 면을 가지고 있다. 오빠인 요시오와는 항상 싸우기만 하지만 이것은 사이가 좋다는 증거이기도 하다

## 사오토메 유미(早乙女優美)



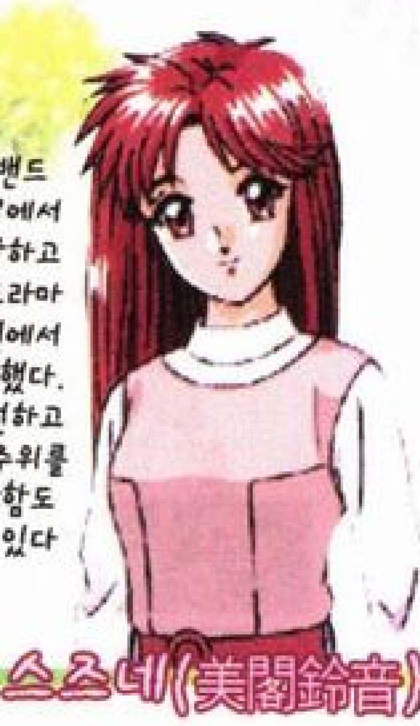
문예부에 소속된 착실한 소녀로 안경이 잘 어울린다. 독서를 아주 좋아하는 문학소녀로 연애소설과 같은 사랑을 동경하고 있다. 몸이 약하고 빈혈기가 조금 있다

## 키사라기 미오(如月未緒)



세계유수의 재벌인 이주인 가문의 후계자로 키라메키 고교의 이사장의 손자이기도 하다. 머리가 좋고 잘 생겨서 여자아이들에게 인기가 있지만 자기 과시욕이 너무 지나치다

## 이주인 레이(伊集院レイ)



아마추어 밴드 '이로도리'에서 키보드를 담당하고 있는 소녀. 드라마 시리즈 2편에서 처음 등장했다. 얌전하고 착실한데다가 주위를 배려하는 자상함도 겸비하고 있다

## 미사키 스즈네(美閣鈴音)



X자 모양의 머리핀이 매력 포인트인 소녀로 상대가 누구라도 신경 쓰지 않고 자신의 감정을 직선적으로 표현하는 성격의 소유자. 축구부의 선배 매니저인 니지노 사키를 잘 따른다

## 아키호 미노리(秋穂みのり)



내성적이고 조용한 소녀로 남자앞에서는 긴장해서 말수가 적어진다. 시오리와는 아주 친하며 동물을 좋아한다

## 미키하라 메구미(美樹原愛)



# 스토리 공략



## 시오리편

시오리편에서의 중요 포인트는 편집작업과 트레이닝이다. 22일부터는 시오리가 트레이닝을 끝내고 돌아오는 주인공을 기다리고 있다가 타월을 전해주고 하교시 공원에서 회상 이벤트가 진행된다. 진행에 큰 어려운 점은 없으면 편집작업과 트레이닝도 사실 별로 중요하지 않다.

### 1999년 겨울

주인공: 내 이름은 ○○○. 키라메키 고등학교 3학년. 길고 힘들었던 대학 시험도 겨우 무사히 마치고 남은 것은 졸업을 기다리는 것뿐, 느긋한 나날을 보내고 있다. 입학식날 처음 저 나무를 본 것이 엊그제일 같지만 어느새 벌써 3년이 지났다. 전설의 나무. 졸업식날 저 나무아래에서 여자의 고백으로 맺어진 커플은 영원히 행복하게 된다. 졸업이라니 한참 나중 일이라 생각하고 있었지만 순식간이다. 3년 정도…


어렸을 적의 주인공


전설의 나무

선생: 그럼 입후보할 사람 없나?

후지사키: 예

선생님: 아! 후지사키 해주겠어?

후지사키: 최선을 다하겠습니다. 잘 부탁드립니다.

주인공: 동경하는 후지사키 시오리… 이웃에 살면서 초등학교부터 소꿉 친구, 용모단정, 성적우수, 스포츠 만능, 키라메키 고등학교의 아이돌. 그에 비하면 나는… 시오리와 나는 하늘과 땅차이. 그저 동경할 따름이다. 시오리도… 시오리도 누군가를 저 나무 아래로 불러낼까?

선생님: 여자가 한명 결정되었으니 남은 한명은 남자로 뽑고 싶은데 누군가 입후보할 사람 없나? 추천이라도 좋다.

요시오: (주인공을 추천하며) 여기요! 여기 주인공을 추천합니다. ○○○은 그런 일을 굉장히 좋아해요. 매일 밤 꿈까지 꾼데나 뭐래나….

선생님: 응? 그래. 그건 몰랐는데 그밖에 추천이나 입후보할 사람 없나? 없다면 결정됐다! 두사람은 진로도 결정되었고 시간은 충분히 있겠지? 잘 부탁한다.

주인공: 자… 잘 부탁한다니 뭘?

요시오: (발을 밟으며) 쓸데없는 소리하지마…


느닷없이 주인공을 추천하는 요시오

### 쉬는 시간

요시오: 뭐! 너 아무 것도 모르는거야?

주인공: 뭐야… 졸업문집위원이란…

요시오: 그러니까 졸업하기 전에 학생 전체의 문집을 만드는거야. 조금 전 H.R은 그 위원을 결정하는 거였어.

주인공: 왜 나를 추천하는거야? 문집 같은 것 좋아하지도 않아.

요시: 너, 설마 또 한사람의 위원이 누군지 몰라서 그러는 것은 아니겠지.

주인공: 또 한 사람은 누구야?

요시오: 후~ 너말이야, 남이 모처럼…

주인공: …

요시오: 후지사키야. 학교의 아이돌이면서 운좋게도 우리와 같은 반. 게다가 너무나도 부러운 것은 네 이웃집이면서 소꿉친구인 그 후지사키 시오리. !

주인공: 시…시오리.

요시오: 조금은 고마운 마음이 든 것 같군. 입학식때부터 후지사키만 바라보던 주제에 3년간 아무런 행동도 취하지 않았잖아. 졸업식까지는 앞으로 2주일밖에 없어. 같이 대학에 가는 게 아니니까, 졸업하면 아무리 이웃집이라고 해도 만날 기회는 없어져 버려. 이번 기회에 너의 마음을 확실히 전해두는 게 좋지 않을까?

주인공: 마음을 전하라니?

요시오: 고백이야. 고백.

주인공: 고백! 내가, 시오리에게 말이야…?

요시오: 당연하지. 알겠어. 모처럼 둘만이 될 수 있는 절호의 찬스를 만들어 줬어. 반드시 좋은 분위기가 될 때가 온다라고나 할까, 스스로 만들어. 그리고 그때 고백하는 거야.

주인공: 고백…?

요시오: 이대로라면 질질 끌다가 졸업하더라도 보통의 소꿉 친구로 끝나버릴 뿐이야.

주인공: 소꿉 친구라고는 하지만 가끔은 함께 집에 돌아가기도 하고 이번 겨울방학에도 둘이서 팬시 가게에 물건 사러 갔었어.

요시오: 함께 집에 돌아가고, 함께 물건을 샀다… 하지만 그런 것은 그냥 소꿉 친구라고 하는거야. 뭐~ 좋아. 그것은 내일이 되면 확실해질테니까.

주인공: 내일? 뭔데?

요시오: 금년은 2월 14일 즉, 발렌타인데이가 행운인지 불행인지 일요일에 맞춰져 있어. 필연적으로 초콜릿을 13일인 내일 전해주게 되지. 네가 후지사키에게 본심의 초콜릿을 받을지 어떨지, 그것이 운명의 갈림길이라는 거지.

주인공: 본심의 초콜릿…

후지사키: 둘이서 무슨 이야기하는 거야…?

요시오: 앗! 시오리, 무슨 일이야…?

주인공: 사… 시오리

요시오: 이야~! 이 녀석이 문집위원이 될 수 있었던 것도 운명의 장난이라고 말하며 너무 긴장해서…

주인공: …

시오리: 그랬었어. 하지만 몰랐었어 네가 문집 만드는데 흥미를 가지고 있었다나…

주인공: 그, 그건 그러니까… .

요시오: 앗! 오늘은 쿠리바야시 미에양의 드라마 재방송날이잖아. 이러고 있을 때가 아니지. 그럼. 후지사키.

후지사키: 잘 가… 언제나 활발하네. 요시오군.

주인공: 활발하다고 할까, 바보라고 할까? 뭐라고 해야 할지?

후지사키: 아… 맞아. 이거 우리들은 문집의 사진을 골라서 레이아웃을 하는거라고 하던데. 이게, 그 사진.

주인공: 엄청난 양이다(이걸 전부 정리하는 건가?).

후지사키: 분발하지 않으면 졸업때까지 끝낼 수 없을 지도…

주인공: 꽤 힘들겠는데…

후지사키: 하지만 즐거울거라고 생각해. 여러 가지 추억을 돌이켜볼 수 있고…

주인공: 그건 그래.

시오리: 둘이서 무언가를 하는 것 오랜만이지.

주인공: 에…?

후지사키: 어렸을 적에 뭘 해도 함께였는데 … 학교도 숙제도, 누군가의 방에서 언제나 둘이서 함께 했잖아.

주인공: 시오리가 가르쳐줄 뿐이었지만…


잘 부탁해♡



PLAY STATION/SEGA SATURN

후지사키 : 왠지 그때로 돌아간 것 같아. 이제부터 잘 부탁해.

주인공 : 이쪽이야말로 (하늘과 땅차이일지도 모르지만 내 마음을 전하자. 그리고 시오리의 마음을 확인하자) 졸업하기 전에 반드시…

시오리와 편집작업을 마치고 키요카와 노조미의 사진을 보며 한가지 일에 몰두하는 것을 좋아한다고 한다. 모든 작업을 마치고…

주인공 : (좋아. 일단 같이 돌아가자고 말해보자. 특별히 일이 있는 건 아니지만. 집은 옆집이고 이제 곧 졸업이고…) 저…저가… 함께 돌아가지 않을래…?

후지사키 : 에…?

주인공 : 에…라니 특별히 일이 있는 건 아니지만 집도 옆집이고 이제 곧 졸업이고 때로는 함께 돌아가는 것도 좋을까 하고…

후지사키 : 물론. 함께 돌아갈 생각이지만 무슨 일이야? 새삼스럽게.

주인공 : 하하…(왜 이리 긴장하는거지. 내가…)

함께 하교하는 주인공과 시오리.

후지사키 : 이제 곧 졸업이네.

주인공 : 응. 그렇네.

후지사키 : 이 길을 걸어 학교에 다니는 것도 얼마 안 남았어. 왠지 실감이 나지 않아. 더욱 아쉬운 기분이 들거라고 생각했는데. 넌 어때?



시오리와의 하교길

## 선택문

1. 나도 잘 모르겠어
(俺もよくわからないな)

2. 나는 서운해…
(俺は寂しいよ…)

3. 전혀 서운하지않아
(全然寂しくないよ)

후지사키 : 하지만 이제부터 점점 서운해질까… 꼭 그럴거야 그래! 모두와 헤어져야 하니까.

주인공 : 우리들도 헤어져야 하니까.

후지사키 : 응…!

주인공 : 서로 다른 대학이고…

후지사키 : 우리들은 만나려고 하면 금방 만날 수 있잖아. 이웃집이고…

주인공 : 그래.

후지사키 : 맞아. 너는 문집의 장문을 무엇에 관해 쓸 생각이야?

주인공 : 뭐? 문집이라니?

후지사키 : 졸업문집을 위해서 전원이 쓰는 작문말이야. 자신이 가장 빛났을 때라는 주제로… 혹시 몰랐었어?

주인공 : 응? 아아. 그거 들었어 물론 하하 그래, 그래 자신이 가장 빛났을 때.

후지사키 : 넌 무엇에 대해 쓸거야?

주인공 : 자신이 가장 빛났을 때라… 뭘 쓰지? 응~ 그러니까… 시오리는 결정했어?

후지사키 : 글쎄. 나는 문화제의 실행위원을 했었을 적에 관한 것일까?

주인공 : …

후지사키 : 아직 시간이 있으니까 천천히 생각해.

시오리와 헤어진 후 작문에 관한 것을 생각하지만 쓸 것이 없다. 요시오에게 전화하면 졸업식 전날 열리는 마라톤 대회에 나가기로 결심했다면서 주인공 것까지 접수했다며 내일 아침5시 30분까지 나오라고 한다.



작문에 관해 생각하지만 쓸 것이 없는 주인공

## 2월 13일

삐리리…

주인공 : 후아암… 뭐야 아직 5시잖아. 어째서 이런 시간에… 아…! 맞다. 마라톤이다. 어젯밤 OK했었지… 하아… 할 수 없지. 나갈까?

## 중앙공원

주인공 : 우…추워. 어째서 내가, 이런 꼴을…

요시오 : 후아암…

주인공 : 어이… 요시오.

요시오 : 아침 일찍 일어나는 건 기분 좋구나.

주인공 : 잘도 그런 소리 하네. 어째서 이런 아침부터 연습하는거야?

요시오 : 할 수 없잖아. 코치가 로드워크는 아침이 아니면 안된다고 하니까.

주인공 : 코치? 로드워크?

요시오 : 곧 알게 돼. 그것보다 자! 마라톤 대회의 필요한 사항하고 네 번호표야.

주인공 : 농담이 아니었구나.

요시오 : 당연하지.

키요카와 : 어이~

요시오 : 아! 왔다. 왔어.

키요카와 : 미안. 조금 기다리게 했어?



노조미의 등장

요시오 : 아니,아니. 괜찮아. 그렇지?

주인공 : 아…아.

키요카와 : 응…? 그러니까… 너는?

주인공 : 응! 나는 ○○○라고 합니다.

키요카와 : 난 키요카와 노조미. 잘 부탁해.

주인공 : 키요카와씨라면 그,수영부의…

요시오 : 그래. 초고교급 수영선수 키요카와 노조미씨다. 그런 키요카와씨가 우리에게 직접 마라톤 코치를 해주시겠대.

주인공 : …(요시오 녀석, 키요카와씨가 목적이었구나)

키요카와 : 코치라고 할까… 함께 달리고 싶다고 생각해서 말이지. 매일 아침 로드웍하고 있을 뿐이지만, 혼자서 달리는 것보다 여럿이 달리는 쪽이 더 즐거우니까.

주인공 : 키요카와씨도 마라톤 대회에 나가는 거야?

키요카와 : 응. 졸업 기념이 된다고 생각해서.

요시오 : 그래,그래. 졸업기념이야

주인공 : (넌 아니잖아)

키요카와 : 자. 그럼 이제 달리자.

요시오 : 봐. 저 살랑거리는 숏헤어 조금은 남자같지만 그 점이 좋다니까…

주인공 : 너의 목적이 키요카와씨라는 건 알겠는데 나를 끼여들게 할 필요는 없잖아?

요시오 : 문집의 은혜를 잊은거야? 게다가 내가 이 추운 2월 아침에 런닝하고 있는 사이 너는 따뜻한 이불속에서 새근새근 자고 있는걸 생각하면 왠지 화가 나서 말이야.

주인공 : 뭐야! 엉망진창이잖아.

요시오 : 뭐~ 그렇게 말하지마 런닝은 몸에도 좋아.

키요카와 : 어이~ 뭐하고 있어 그냥 두고 간다.

요시오 : 지금 가요. 가자 이제부터 매일 아침 키라메키 고등학교의 인어와의 즐거운 러닝타임이야.

주인공 : 할 수 없지. 따라가 줄까.

그러나 주인공과 요시오는 달리던 도중 지쳐서 쓰러지고 만다



근성이 부족하군!

키요카와 : 뭐야. 아직 5km도 달리지 않았어.

주인공 : 우리들, 평소에… 운동 같은 건 거의 하지 않으니까. 하아~ 하아.

키요카와 : 뭐! 평소에 운동하지 않는다고, 농담이지. 하지만 풀마라톤 대회에 나간다고 말하지 않았어? 확실히 트레이닝해왔다고 생각했는데.

요시오 : 아니… 그건… 달릴 마음은 있지만 몸이…

키요카와 : 그래 가지고 대회에 나가겠다니, 조금 무모하네. 둘다 너무 약해. 그런 체력으로 마라톤은 힘들거라고 생각해. 모처럼 함께 달릴 수 있는 친구가 생겼다고 좋아했었는데 말이야… 그럼 이만 먼저 갈게…

노조미가 먼저 돌아간 후

요시오 : 연습정도는 함께 할 수 있다고 생각했는데… 아아 찰랑찰랑거리는 인어공

주가 바람과 같이 사라져 간다.

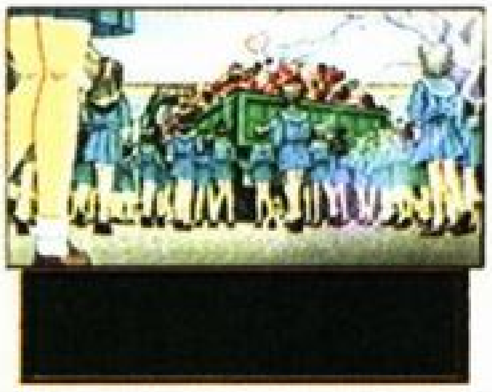
주인공: 너말이야…

요시오: 우리들 체력으로 키요카와씨는 무리인가…

주인공: 함께 달릴 수 있는 친구인가… 키요카와씨에게는 미안한데. 확실히 사과하지 않으면…

요시오: 하아 할 수 없지. 우리들도 그만 돌아갈까?

아침에 학교에 등교하면 이주인이 트럭을 가지고 와서 초콜릿을 접수하고 있다.


너무 부럽다~

교실에 들어온 주인공.

주인공: 아아-런닝 같은 거하니까 몸이 녹초야.

요시오가 기분나쁘게 웃고 있다.

주인공: 기분나쁜 녀석이군. 근육통으로 머리가 이상해진 거 아냐?

요시오: 실례야… 이걸 봐.

주인공: 오옷! 그건…!

요시오: 초콜릿이지롱.

주인공: 도…도대체 누구에게…?

요시오: 시. 오. 리. 양.

주인공: 뭐! 시오리에게?

요시오: 자 "요시오군것"이라면서… 시오리 얼굴이 붉어진 듯한 느낌이 들었어요. 하하하.

주인공: "요시오군 것"란 것은 다른 사람에게도 전해주고 있다는 말이네.

요시오: 읏! 남의 꿈을… 그래 의리의 초콜릿이다. 그래서 어쨌다는 거야? 나는 말이야. 시오리에게 초콜릿을 받을 수 있었다. 단지 그것만으로, 그것만으로…

주인공: 어아… 울지마.

요시오: 울지 않아. 그런데 너는 받았어? 시오리의 초콜릿.

주인공: 아니. 아직.

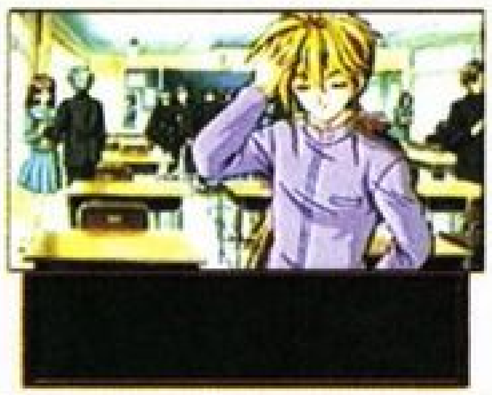
요시오: 우훗 이대로 못 받기라도 하면…

주인공: 그럴 리가! … . 없어.

요시오: 어이, 어이 진지하게 생각하지마.


시오리에게 초콜릿을 받고 너무나도 좋아하는 요시오

이때 이주인이 나타나서 자신은 초콜릿을 한 트럭 받았으며 추가로 트럭을 한 대 더 수배했다고 자랑하기 시작한다.


그래 너 잘났다 잘났어!

요시오: 아아. 갔다. 갔어.

주인공: 저런 것도 이제 곧 안녕이다.

요시오: 그렇군. 그건 그렇고 진지한 이야긴데… 시오리의 초콜릿말인데. 편집 작업할 때라도 주지 않을까? 이웃이고 하니 내일 직접 전해줄 지도 모르고.

주인공: 그럼 다행이지만…설마 아무 것도 안 주거나 하진 않겠지?

### 방과후

후지사키: 잠깐, 시간있어?

주인공: 아…!시…시오리.

후지사키: 왜 그래? 그렇게 허둥대고…

주인공: 그…그러니까…하하. 벌써 일 시작하는거야?

후지사키: 아니. 오늘은 그전에 해결해야 할 일이 있어서.

주인공: 해결해야 할 일?(와…왔다…)

후지사키: 좀 부끄럽긴 하지만… 나 졸업식에서 답사를 읽기로 했어.

주인공: 답사…?

후지사키: 응, 졸업생이 재학생에게 보내는 메시지.

주인공: 아! 그거 시오리가 읽는 거야?

후지사키: 그래서 오늘부터 방과후 여러 가지 협의가 있어서 편집작업 이제부터 조금 늦어지게 될 지도 몰라.

주인공: 그래 힘들겠는데… 아! 나라면 신경쓰지 않아도 돼. 적당히 시간 때우고 있을테니까.

후지사키: 미안.

주인공: 괜찮다니까. 할 말은 그뿐이야?

후지사키: 응. 그런데…

주인공: 아, 그래.

후지사키: 그럼 잠시 후에 … 1시간도 안 걸릴 거라고 생각되니까.

주인공: 알겠어(휴… 초콜릿이 아니었어. 설마 주지 않는 일은 없다고 생각되지만 괜찮겠지. 그럼 어디서 시간이나 보내고 있을까…)

교실에 가보면 시오리의 중학교 친구인 미키하라 메구미가 찾아온다.


메구미 등장

미키하라: 저…저기…

주인공: 어! 미키하라씨. 어쩐 일이야?(혹시 나에게 초콜릿을…)

미키하라: 저…저기… 시오리는 없나요?

주인공: 아! 시오리… 방금 막 나갔어. 뭔가 졸업식 협의인 것 같은데…(초콜릿이 아니었어…)

미키하라: 그래요? 바쁘구나. 시오리.

주인공: 무슨 일이 있는 거야?

미키하라: 아…아니오. 괜찮아요.

주인공: 그래.

미키하라: 저…

주인공: 응?

미키하라: 당신도 문집위원이지요?

주인공: 응. 그런데…

미키: 저… 문집의 작문이란 반드시 써야만 하는 건가요?

주인공: 아아. 그렇지 않을까. 전원의 글을 모두 싣는다…라고 말하고 있었으니까.

미키하라: 그렇겠군요. 쓰지 않으면 안 되겠군요.

주인공: 조금 귀찮지?

미키하라: 아,아니… 저는 그런 생각으로…

주인공: 응?

미키하라: 아…아니요. 아무 것도 아니에요. 나중에 다시 올게요. 그럼…

주인공: 어떻게 된 거지. 미키하라씨…




이제부터는 방과후에 시오리가 오기 전까지 이동할 수 있게 된다. 화단에 가보면 카가미 미라와 그의 팬클럽을 만날 수 있다. 체육관에 가보면 유미에게 초콜릿을 받을 수 있는데 여기서 모두 함께 스키장에 놀러 가기로 약속한다. 실내풀장에서는 노조미에게 오늘 아침 일을 사과할 수 있다. 옥상에서 유미에게 받은 초코를 먹으려고 하면 까마귀가 날치기(?)해간다.


카가미 미라와 그녀의 친위대



시오리와 편집 작업을 마친 후

후지사키 : 맞아.

주인공 : 무슨 일이야.

후지사키 : 내일 한가해?

주인공 : 특별한 스케줄은 없지만…

후지사키 : 편집작업인데 모처럼 제대로 책을 읽고 여러 가지 연구를 하고 나서 해보고 싶어졌어.

주인공 : (역시 시오리야)

후지사키 : 내일 거리에 나가서 편집에 참고가 될 만한 책을 찾아보지 않을래?

주인공 : 응?(오랜만에 시오리와 데이트)

후지사키 : 응… 안돼?

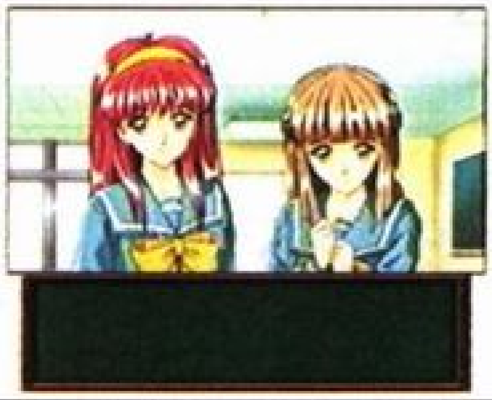
주인공 : 아니, 괜찮아. 가자. 응.

후지사키 : 그럼, 내일 10시경에 어때? 내가 직접 집으로 갈게.

주인공 : 알았어.

후지사키 : 확실히 일어나 있어야 해.

이때 메구미가 시오리를 만나기 위해 다시 찾아온다.



다시 등장하는 메구미

미키하라 : 저…저기…

주인공 : 어? 미키하라씨.

미키하라 : 안녕하세요.

후지사키 : 어쩐 일이야 메구미?

미키하라 : 시오리, 지금 괜찮아?

후지사키 : 응. 잠깐이라면…

미키하라 : 잠깐 상담하고 싶은 일이 있어서…

후지사키 : 응. 미안 잠깐 나갔다 올게.

미키하라 : 저… 미안합니다.

주인공 : 아니, 신경쓰지마.

후지사키 : 금방 돌아올게…

시오리의 말을 들어보면 메구미도 작문에 관한 일로 고민하고 있다고 한다. 집으로 돌아온 주인공은 작문을 꼭 써야만 하느냐고 묻던 메구미의 말이 떠오른다. 그녀도 쓸 게 없는 것일까? 이때 요시오로부터 전화가 와서 내일 시오리에게 초콜릿을 받으면 반드시 고백하라고 말을 한다.

## 2월 14일

다음 날 아침, 시오리가 집으로 직접 찾아온다. 함께 역앞 서점으로 가서 책을 사면 시오리가 영화표가 있다고 한다. 그러나 극장에 가보면 영화가 막 시작된 터라서 다음 상영시간까지 시간을 보내기로 한다. 일단 찻집(喫茶店)으로 간다.



딴생각만하는 주인공



시오리와 치~즈

이곳에서 간단히 식사를 한 다음, 게임센터(ゲームセンター)로 가자. 여기에서는 여러 가지 게임을 즐길 수 있다. 그 중에서 기타 매니아라는 게임기 앞에 가면 시오리가 잘 하냐고 물어본다.






코나미의 기타 매니아를 즐겨보자!

어느정도 시간을 보낸 다음, 극장으로 돌아가면 영화가 시작한다. 영화 제목은 다름아닌 '메탈기어'. 액션영화를 별로 좋아하지 않는 시오리도 의외로 이 영화를 몰두해서 본다.




영화까지 자사의 게임을 집어넣다니!

함께 집으로 돌아가는 두 사람.

후지사키 : 책만 살 예정이었는데 너무 늦어져 버렸네.

주인공 : 아. 그래. (음… 이대로라면 곧 집에 도착하게 돼. 이대로 초콜릿을 못 받는 건…)

후지사키 : 저기, 공원에서 잠깐 얘기나 하고 가지 않을래?

주인공 : 응…?

후지사키 : 전해주고 싶은 게 있어서.

주인공 : 으…응. (와…왔다)

공원에 온 주인공과 시오리.

주인공 : (그래. 내 마음을 나타내지 않으면…)

후지사키 : 후후. 그립구나.

주인공 : 응?

후지사키 : 봐. 모래밭.

후지사키 : 어렸을 적엔 언제나 둘이 함께 있었지.

주인공 : 으~응.

후지사키 : 어릴적뿐만 아니야. 중학교도 고등학교도 쭉 함께였어. 어렸을 때처럼 함께 놀거나 하지는 않았지만… 새로운 반, 새로운 학교에 가서도 네가 있으면 왠지 안심이 돼.

후지사키 : 졸업하면 우리 처음으로 멀리 떨어지게 되네. 역시 조금 서운해.

주인공 : (지금이다. 지금 밖에 없어) 시오리 나 있잖아…

후지사키 : 저기. 우리 서로 떨어지게 되더라도 계속…계속… 사이좋은 소꿉 친구로 지내자.

주인공 : 응! 사이좋은 소꿉 친구…?

후지사키 : 응.



으~ 그냥 소꿉 친구로 지내자니!

주인공 : …

후지사키 : 내가 무슨 이상한 소릴 하는 거지…

주인공 : …

후지사키 : 그리고 이거 자, 발렌타인 초콜릿.

주인공 : 아…!



드디어 나에게도 발렌타인 초콜릿을!

그러나 그 초콜릿은 요시오에게 준 것과 똑같은 것이다. 이에 충격을 받은 주인공은 소꿉 친구로 지내자는 시오리의 말을 머리에 되뇌이면서 집으로 돌아온다.

주인공 : 작문… 가장 빛났을 때 나에게는 쓸것조차 없잖아. 시오리는 언제나 눈부실 정도로 빛나고 있어. 아니… 시오리가 눈부시게 보이는 것은 나 자신이 빛나고 있지 않은 탓일지도 몰라… 나에게는 아무 것도 없어…

이때 요시오로부터 전화가 온다. 그러나 전화를 받지 않고 자동응답상태로 놔둔다.

요시오 : 여보세요… 요시온데… 없는거야? 있으면 대답해. 오늘은 어떻게 된거야? 혹시 아직 안 돌아온 건… 돌아오면, 꼭 전화해줘. 알겠지?

## 2월 15일

주인공은 어제 시오리에게 들은 말




이 떠올라서 그녀의 얼굴을 똑바로 쳐다볼 수가 없다.

### 방과후

시오리는 주인공을 걱정해 주지만 그냥 밖으로 나온다. 3년동안 무엇을 했는지 자기자신을 한심하게 생각하는 주인공. 그순간 주인공은 메구미와 부딪치게 된다.

주인공 : 아, 미키하라씨, 미안 괜찮아?

미키하라 : 아니오, 이쪽이야말로… 미안해요.

주인공 : 잠시 생각할게 있어서… 어디 다친 데는 없어?

미키하라 : 저… 저기…

주인공 : 미…미키하라씨 어…어디 아파?

미키하라 : 아니요, 아니에요.

옥상에 올라온 메구미와 주인공.

미키하라 : 죄송해요. 갑자기 울어버려서.

주인공 : 아니. 근데 어떻게 된거야?

미키하라 : 저 사실은 문집의 작문인 "자신이 가장 빛났을 때가"를 쓸 수 없어서 곤란해하고 있어요.

주인공 : 뭐! 작문?

미키하라 : 전 조금 내성적인 성격이라서 뭔가를 열심히 해본 적이 한 번도 없고, 뭔가를 시작해도 금방 포기해버려서 끝까지 해낸 적이 없어요.

주인공 : …

미키하라 : 시오리에게 상담해 봤는데 누구라도 반드시 빛난 적이 있는거라고 말해 주었어요. 그래서 저도 여러 가지 생각해 봤지만 역시 아무 것도 찾을 수 없어서…

주인공 : …

미키하라 : 그렇게 생각했더니 나의 고교 생활은 무엇이었을까…?라고 생각하기 시작해서 나 같은 것은 모두 곧 잊어버리는게 아닐까 하고…

주인공 : …

미키하라 : 아, !마… 미안해요… 이런 말 들어도 귀찮을 뿐이군요. 이제 와서 어쩔 수 없는 일인데… 하지만 누군가가 들어주었으면 해서…

주인공 : 응…

미키하라 : 이상한 말을 해서 미안합니다. 전 이만 돌아가겠어요.



주인공에게 고민을 털어놓는 메구미

주인공은 메구미에게 무슨 말이든 해주고 싶었지만 아무 말도 해주지 못한다. 자신도 같은 고민을 가지고 있기 때문에…. 교실에 돌아오면 시오리가 쪽지를 써놓고 먼저 가버렸다.

먼저 돌아갈게. 무슨 일 있었어? 기운내.

졸업식은 점차 다가오고 왠지 불안해지는

## 2월 16일

시오리가 오늘은 졸업식의 협의가 길어질 것 같다면서 편집 작업을 일찍 끝내기로 한다. 그러자 주인공은 머리라도 식힐 겸 옥상으로 올라간다.

주인공 : 여기라면 아무도 없겠지.

미키 : 아…!

주인공 : 아, 미키하라씨…

미키하라 : 안녕하세요.

주인공 : 어떻게 된거야. 이런 곳에서.

미키하라 : 저 혼자 있고 싶어서…

주인공 : 나… 미키하라씨에게 말하지 않으면 안되는 것이 있어.

미키하라 : 말하지 않으면 안되는거라뇨?

주인공 : 어제 미키하라씨에게 말했지. 작문에 쓸 것이 없다고.

미키하라 : 미안해요. 당신하고는 관계없는 일인데.

주인공 : 그 이야기를 듣고 나 뜨끔했어. 사실은 나도 아직 작문을 한 줄도 쓸 수 없어. 자신이 빛났을 때를 찾을 수 없어서.

미키하라 : 그랬나요…? 저뿐만이 아니었군요. 반드시 우리 이외에도 곤란해하는 사람이 있을거에요.

주인공 : 아마도…

미키하라 : 조금은 안심되네요.

주인공 : 하지만, 이대로는 안돼. 나도 미키하라씨도.

미키하라 : 하… 하지만 쓸 것이 없다면, 그러한 추억이 없다면 어쩔 수 없다고 생각해요. 저는… 전 쓸 것이 없어요.

주인공 : 쓸 것은 있어… 꼭… 나,미키하라씨에게 빛났던 적이 없다고는 생각할 수 없어. 그렇게 매력이 없는 사람으로는 보이지 않아…

미키하라 : 그런…

주인공 : 나 역시 자신에게 아무 것도 없다니, 그런 건 인정하고 싶지 않아. 우리들에게는 할 수 있는 일이 있어. 반드시.

미키하라 : 하지만 이제 와서… 졸업까지는 앞으로 2주일도 안 남았는데.

주인공 : 졸업까지는 앞으로 2주일이나 있어. 뭔가… 뭔가 할 수 있는 일이 있을거라 생각해. 지금까지 빛났던 적이 없다라고 생각하면 지금부터 스스로 만들면 돼.

미키하라 : 저,저기…

주인공 : 미안. 잘난 듯이 말해서. 하지만 정말로 그렇게 생각해. 중요한 것은 지금부터라고.

미키하라 : 지금부터?

주인공 : 그럼…



힘내! 메구미

주인공은 집에 돌아오자, 자기가 할 수 있는 일을 생각한다. 그리고 마라톤을 하기로 결심하는데….



그래! 마라톤을 하자!

## 2월 17일

### 아침 중앙 공원

키요카와 : 어머?

주인공 : 안녕! 키요카와씨

키요카와 : 포기한 거 아니었어?

주인공 : 달리는 법을 가르쳐 주었으면 해. 역시 마라톤대회에 나가보기로 했어.

키요카와 : "나가보겠다"라니… 예전에 본 기억으로는 풀마라톤은 조금 무리라고. 잘 생각해. 농담이라면…

주인공 : 농담하는 거 아니야. 해보고 싶어.

키요카와 : 본심인 것 같군.

주인공 : 물론.

키요카와 : 내 트레이닝은 엄격해. 각오는 되어 있겠지? 단, 달릴 수 있을지는 너의 노력여하에 달렸고 나는 코치만 할 뿐이야.

노조미는 주인공에게 운동에는 수영이 좋다며 방과후에 와서 수영을 하라고 한다. 이제부터 실내풀장에 가면 미니게임으로 수영을 즐길 수 있다.



미니게임 수영

### 점심시간

기운을 되찾은 주인공. 요시오에게 마라톤을 하겠다고 하자, 시오리는 어떻게 할거냐고 묻는다. 여기서 첫 번째 분기가 나타난다.

**선택문**

1. 좋아 하지만 지금은 아무 것도 할 수 없어(好きだけど今は何もできない) : 시오리편
2. 지금은 됐어(今はいいんだ…) : 미하루에게 전화가 온다.
3. 시오리는 이제 관계없어(詩織のことはもう關係ない) : 미하루에게 전화가 온다.

요시오 : 하지만 너 그 마라톤이 잘 되지 않았을 때를 생각해본 적 있어? 아마도 지금의 너라면 완주는 무리야. 이전 일로 잘 알고 있잖아. 그때는 지금보다 더 무력감을 느낄지도 몰라.

요시오는 나름대로 주인공을 걱정해준다.

### 방과후

조리실에서 이상한 냄새가 나서 그곳에 가보면 미노리와 유미가 요리 특훈을 하고 있다. 유미가 발렌타인 데이에 요시오에게 준 초콜릿을 그가 맛이 없다고 하자, 이에 충격(?)을 받은 유미가 오빠를 놀래키기 위해 특훈중이라는 것이다. 이제부터 조리실에 가서 '요리의 특훈에 대해서(料理の特訓について)'를 선택하면 유미의 미니게임을 즐길 수 있다. 복도로 돌아오면 학생수첩 하나가 떨어져 있다.



요리라면 시키가 최고인데…

**선택문**

1. 줍는다(拾う)
2. 그냥 둔다(放っておく)

그 수첩은 바로 카가미의 것이다. 카가미에게 이것을 돌려주면 그 보답으로 자신의 브로마이드를 준다. 주인공이 이를 사양하자, 카가미는 자신의 브로마이드가 필요없느냐면서 화를 낸다. 곤란해진 주인공은 브로마이드로는 카가미 본래의 아름다움이 나오지 않는다는 말로 위기(?)를 모면한다. 화단으로 나오면 남학생들이 메구미에게 까마귀를 못 보았느냐며 물어보고 있다. 사악한 까마귀에게 돌을 던졌는데 그 돌이 명중해서 까마귀가 상처를 입고 비틀거리며 날아갔다는 것이다. 그러나 메구미는 아무런 말도 없이 어디론가 황급히 달려간다. 교실로 돌아오면 시오리와 편집작업을 시작한다. 시오리는 주인공에게 기운을 되찾아서 다행이라며 메구미를 격려해줘서 고맙다고는 말을 해준다. 집으로 돌아오면 카가미가 근처 공원에서 기다리고 있다고 전화를 한다.

### 근처 공원

**주인공**: 카가미씨.

**카가미**: 늦었잖아! 뭐하고 있던 거야. 단도직입적으로 말해서 너 날 어떻게 생각해. 너 나한테 본래의 아름다움이 나오지 않는다고 말했었지.

**주인공**: 그건… 브로마이드 같은 걸로는 카가미씨의 매력을 표현할 수 없다는 의미로 말한 거야.

**카가미**: 그…그래. 헷갈리게 말해서 나도 참… 잠시 착각하고 있었던 것 같아. 그렇군 나야말로 본래의 아름다움 그 자체인걸…

**주인공**: 그…그렇지.

**카가미**: 근데 그 오디션의 심사위원은…

**주인공**: 카가미씨. 오디션 받았다는 소문이 사실이었어?

카가미는 오디션 심사위원중에 중년의 여자가 있었는데 그 여자는 본래의 아름다움이 나오지 않으면 합격시키지 않는다는 말을 해준다(카가미는 아무래도 그 일에 신경을 쓰고 있는듯 하다). 이때 길을 잃은 한 아이를 보게 되는데, 여기서 카가미의 또다른 모습을 엿볼 수 있다. 카가미는 그 아이를 보육원에 직접 데려다 주겠다고 한다. 그러면서 오디션에 관한 일은 절대 비밀이라고 하는데….



카가미의 또다른 모습

## 2월 18일

### 중앙공원

오늘부터는 본격적인 연습을 할 수 있다. 달리는데 필요한 패러미터에 대응하는 여러 가지 트레이닝법이 있으므로 자신이 부족한 부분을 중점적으로 단련하는 것이 해피엔딩의 비결이다.

### 방과후

부실앞에 가면 미노리와 토모미가 매니저 일로 분주하게 일하는 것을 볼 수 있다. 화단으로 가면 메구미가 어딘가로 가고 있다.

**선택문**

1. 쫓아가서 말을 건다(追いかけて聲をかける)
2. 말을 거는 것은 관둔다(聲をかけるのをあきらめる)

메구미를 뒤따라가 보면 체육관으로 오게 된다. 메구미는 지난 번에 남학생들이 찾던 까마귀를 돌보고 있는데, 까마귀 이름은 쿠로라고 한다.



까마귀를 돌보는 메구미

풀장에 가보면 노조미가 뭔가를 곰곰이 생각하고 있다. 왜 그러냐고 물어보면 수영 연습후 잠시 쉬고있었던 것이라고 하지만 수영을 한 것치고는 머리가 거의 젖어있지 않다.



뭔가를 곰곰이 생각하는 노조미

**후지사키**: 그러고 보니 요시오군에게 들었어.

**주인공**: 응?

**후지사키**: 마라톤 대회에 나간다고.

**주인공**: 아아…(요시오 녀석 말해버린건가…)

**후지사키**: 굉장해! 매일 아침 달리고 있다고?

**주인공**: 아직 이틀간이지만, 수영부의 키요카와씨가 코치해주고 있어.

**후지사키**: 힘내. 응원할게.

**주인공**: 고마워.

**후지사키**: 하지만 지금까지 운동다운 운동을 한 적 없었는데 어쩐 일이야, 갑자기…

**주인공**: 으응… 뭐라고 하면 좋을까 왠지 달리지 않으면 안될 것 같은 기분이 들어서 게다가 문집에 쓸 것도 생기잖아.

**후지사키**: 문집에 쓸 것?

시오리는 마라톤이 끝난 후 작문을 제출할 수 있도록 위원장에게 말해준다고 한다. 그러면서 장래에 무엇이 되고 싶냐고 물어본다.

**선택문**

1. 어렸을 적에는 우주비행사가 되고 싶었어(少さい頃は 宇宙飛行士になりたかった)
2. 어렸을 적에는 프로야구 선수가 되고 싶었어(少さい頃はプロ野球選手になりたかった)
3. 어렸을 적에는 총리대신이 되고 싶었어(少さい頃は 總理大臣になりたかった)

**후지사키**: 지금은 뭐가 되고 싶다고 생각해?

**주인공**: 글쎄, 잘 모르겠어. 대학에 가서 여러 가지 일을 해보고 자신에게 맞는 일을 찾아볼 생각이야.

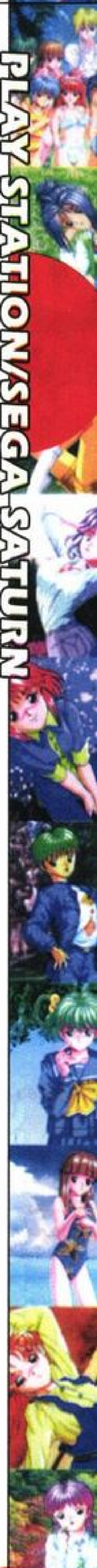
시오리도 대학에 가서 자신이 하고 싶은 일을 찾아보고 싶다고 한다. 주인공은 시오리와 이런저런 이야기를 하면 집으로 돌아온다.

## 2월 19일

시오리가 반에서 걷은 작문을 주인공에게 맡긴다. 아무래도 주인공이 작문에 곤란해하고 있는 사실을 알고 이를 참고하라고 준 것 같다.

### 방과후

미술실에 가면 카타기리 아야코를 만나 여러 가지 조언을 들을 수 있다. 그녀는 자기가 아는 어떤 사람도 지금의 주인공과 같은 얼굴을 한 적이 있다는 말을 해준다(전작의 주인공 이야기다).





아이코를 돌려줘~

화단에 가보면 노조미가 화단을 보고 있다. 졸업하면 화단을 돌보아 줄 사람이 없어서 걱정하고 있었는데 최근에 누군가가 화단을 돌봐주고 있는 것 같다고 한다. 체육관 뒤에 가면 메구미가 쿠로가 자기가 하는 말을 따라 한다면서 한 번 해보라고 권한다. 여기서 메구미의 미니게임을 즐길 수 있다.




까마귀가 아닌 앵무새인가?

교실로 돌아와 시오리와 편집작업을 마치고 교문을 나가려는 순간, 시오리가 교실문을 잠그는 것을 깜빡한 것 같다면서 잠깐만 기다리라고 한다. 시오리를 기다리고 있으면 아이들에게 둘러싸여 있는 카가미를 볼 수 있다(아이들이 카가미를 굉장히 좋아하는 것 같다).



카가미의 정체는?

## 2월 20일

요시오가 나타나 지난 번에 주인공이 유미에게 스키장에 함께 가자고 한 약속을 그녀가 굉장히 기대하고 있다면서 이번 주말에 스키장에 가자고 한다. 주인공은 스키가 운동에도 좋을 것 같아서 이에 응하기로 한다. 물론 요시오는 여자가 목적이지만…

### 방과후

카가미가 찾아와 옥상에 가자고 한다. 카가미는 어제 일을 다른 사람에게 말하지 말라고 부탁한다(그녀는 보육원에서 일을 도와주고 있다고 한다). 그리고 오디션 문제로 에어로빅을 연습해야 된다며 자기를 도와달라고 한다. 이제부터 옥상에 오면 카가미의 미니게임을 즐길 수 있다.




카가미의 미니게임

도서실에 가면 미오를 만날 수 있다. 미오는 마라톤에 도움이 될 거라면서 '마라톤 상달법'이라는 책을 권해준다. 그러면서 우리학교 축구선수도 '축구 상달법'을 읽고 프로축구 선수가 되었다는 얘기를 해준다(1편 주인공의 이야기이다). 교실로 돌아와 편집작업과 레이아웃까지 마치고 시오리와 스키장에 관한 이야기를 하면서 하교를 한다. 시오리도 이것에 굉장히 기대하고 있는 듯 하다.

## 2월 21일

평소때보다 조금 일찍 나가 운동을 시작하는 주인공. 노조미는 트레이닝만 생각하지 말고 즐겁게 놀다오라고 한다. 역앞에서 요시오와 유미를 만나 요시오로부터 버스표를 받는다. 요시오의 배려로 시오리의 옆자리에 앉게 되지만 아침에 운동을 한 탓인지 주인공은 버스에서 잠이 들어버린다. 스키장에 도착하면 누구와 스키를 탈 것인지를 결정하게 되는데 이곳에서 스키를 미니게임으로 즐길 수 있다.



시오리와의 즐거운 한때

**선택문**

1. 시오리와 탄다(時職は滑る)
2. 유미와 탄다(優美は滑る)
3. 요시오와 탄다 (よしおは滑る)

**코스 선택**

1. 초급자 코스(初級者コース)
2. 중급자 코스(中級者コース)
3. 상급자 코스(上級者コース)

리프트를 타고 올라가면서

후지사키 : 스키 타는 것도 오랜만이네. 조금 두근거리는데…

**선택문**

1. 오늘은 스키 타러 오길 잘했다(今日はスキーに来て正解だったな)
2. 고교생활 마지막 휴일에 어울리네(高校生活最後の休日にふさわしいね)
3. 사실은 다른 일이 하고 싶었는데(本當は他のことしたかったのに…)

후지사키 : 오늘은 실컷 놀자.

주인공 : 좀전엔 미안했어.

후지사키 : 응? 무슨 소리야?

주인공 : 나 버스안에서 자버려서…

후지사키 : 아…그거.

주인공 : 옆에서 지겹지 않았어?

후지사키 : 아니 괜찮아. 일찍 일어나 달렸으니까.

**선택문**

1. 그렇지만 역시 미안해(そうだけど やっぱり悪いよ)
2. 깨워줬으면 좋았을텐데(起してくれればよかったのに)
3. 뭐- 오늘 아침도 꽤 달렸어 (まあね、今朝もかなり走ったぜ)

후지사키 : 근데 괜찮아?

주인공 : 괜찮다니… 뭐가?

후지사키 : 스키라는 건 체력을 많이 소비하니까 너무 무리하면 오히려 몸에 안 좋을지도 몰라.



시오리에게 사과하는 주인공

이런저런 이야기를 나누는 두 사람. 후지사키는 요즘의 주인공을 보면 왠지 기쁘다고 한다. 코스에서 시오리와 스키를 타지만 주인공이 그만 넘어지는 바람에 부츠가 망가져 버린다. 시오리와 함께 부츠를 수리하러 간 주인공은 이를 기다리는 동안 실프린트를 찍는다. 그리고 그곳에서 쿠리바야시 미에를 만날 수 있다. 그녀와 대화를 나누다 보면 부츠 수리가 끝나 있다.




아프게 넘어진다



쿠리바야시 미에도 나온다




시오리와 어느 정도 스키를 타고나면 요시오가 슬슬 풀장에 가자고 한다. 그러나 유미와 시오리는 스키를 더 타고싶다고 하고 결국 경주를 해서 이긴 쪽의 의견을 따르기로 한다.

**후지사키** :뭔가 일이 이상하게 되어 버렸네…

**주인공** : 요시오 녀석, 너무 억지야.

**후지사키** : 하지만 경쟁이란 조금은 즐거운 것 같아.

**주인공** : 어이. 시오리까지 그런 식으로 나오면… .

**후지사키** : 모처럼이니까 즐겁게 놀자.

시오리와 시합을 해서 이기면 바로 풀장으로 갈 수 있다. 하지만 지더라도 또다시 도전할 수 있으며 세 번이상 지면 주인공이 수영은 트레이닝에도 좋다고 말해서 풀장에 갈 수 있게 된다. 풀장에서 요시오는 여자를 꼬시러 가고 주인공은 혼자서 트레이닝을 한다. 여기서는 수영을 미니게임으로 즐길 수 있는데 트레이닝을 마치고 나면 침통해하는 요시오의 모습을 볼 수 있다(대학생의 벽은 역시 높았다나…) 시오리와 유미를 찾아보면 물장난을 치고 있는 것을 볼 수 있다. 돌아오는 버스안에서는 노느라 피곤했는지 모두 잠에 빠져 있다.


유미의 수영복, 매력적이다!


즐거워 보이는 두사람

**주인공** : 오늘은 좋은 운동이 되었어. 이 정도면 마라톤에도 좋은 영향이 나올 지도 몰라…하지만 돌아올 때 버스안에서 너무 자서 그런가… 전혀 졸리지 않아. 지겹다.

시오리가 잠결에 주인공의 어깨에 기댄다(아~ 행복해!)



피곤해 보이는 시오리

**주인공** : 시오리… 잘도 자고있네. 오늘은 하루종일 운동했으니까 무리도 아니지. 모처럼 요시오가 신경을 써줬는데 갈 때도,올 때도 이야기도 못하고 지나가네…. 난 역시 시오리가 좋아. 아직 전혀 어울리는 남자가 못되지만…. 마라톤을 완주해서 내 자신에게 자신을 가질 수 있게 되면 그때는 꼭…

버스가 흔들리는 바람에 시오리가 잠에서 깬다.

**후지사키** : 으응… (놀라며) 미,미안해…

**주인공** : 아, 아니야…


이상한 분위기가 조성된다

**이제 CD 2장으로 넘어간다.**

## 2월 22일

어제 스키장에서의 연습 덕분에 패러미터가 많이 올라가 있다. 오늘부터는 체력이 남아있을 경우, 연습을 한 번 더 할 수 있다.

**후지사키** : 안녕 ♡

**주인공** : 시오리.

**후지사키** : 어제의 피로는 아무 것도 아니네.

**주인공** : 어떻게 된거야?

**후지사키** : 너를 기다리고 있었어. 자 타월.

**주인공** : 와~ 고마워.

**후지사키** : 이런 시간까지 달리는거야? 서두르지 않으면 지각하겠어.

**주인공** : 학교까지 달려가면 괜찮아.

**후지사키** : 아직도 달리는 거야?

**주인공** : 트레이닝의 일환이야.

**후지사키** : 너무 무리하지마. 그럼 학교에서 봐.


타월을 건네주는 시오리

### 방과후

과학부실에 가면 히모 유이나를 만날 수 있다. 유이나는 초기대 만능 전투메카 세계정복 로봇의 완성을 눈앞에 두고 있다고 한다. 그것을 어디에 쓸거냐고 묻자, 세계정복 로봇으로 할 수 있는 건 한 가지밖에 없다고 한다.


세계정복녀 유이나

부실앞에 가면 니지노 사키를 만날 수 있다. 아마도 그녀는 매니저 일이 걱정되어 온 것 같다.


도시락 소녀

미노리가 교복의 겨드랑이밑이 터졌다며 이것을 손질해준다.


미노리와의 이벤트

화단에 가면 화단을 손질하고 있는 스즈네를 볼 수 있다. 주인공은 노조미의 얘기를 해주면서 한 번 만나보라고 하지만 지금은 연습이 있다며 가봐야 한다고 말한다.


화단을 정리하는 스즈네

시오리와 편집작업을 마치고 함께 하교를 하면 시오리가 잠깐 공원에 들렸다 가자고 한다.

**선택문**

1. 응, 좋아(うん、いいよ)

2. 돌아가자(帰ろうよ)



공원에 온 두사람

시오리와 주인공은 어릴 적에 키재기를 하던 일을 회상한다.



로리콘을 위한 제작사의 배려

후지사키 : 저기

주인공 : 뭐야.

후지사키 : 무슨 일 있었어?

주인공 : 아니. 아무 것도 아니야.

후지사키 : 오늘은 신체측정하는 날이지.

주인공 : 으응 국어시간이 없어져 버렸네. 산수가 없어지면 좋을텐데…

후지사키 : 산수 못하니까.

주인공 : 시, 시끄러워.

후지사키 : 저기 키, 얼마나 자랐어? 나 말이야 1학년 때보다 6cm나 자랐어.

주인공 : 그, 그래 (나는 4cm밖에 크지 않았는데…)

후지사키 : 키, 얼마나 자랐어?

주인공 : 응~ 나는 (시오리에게 지고 싶지 않아) 나…나는 10cm자랐어.

후지사키 : 와~ 10cm나 굉장하다.

주인공 : 당연하지 남자니까.

후지사키 : 하지만 키가 그다지 변하지 않은 것처럼 보이는데…?

주인공 : 그, 그렇지 않아. 내 눈에는 시오리가 작아 보여.

후지사키 : 그런가…?

주인공 : 거짓말이라는 거야?

후지사키 : 그런 건 아니지만…

주인공 : 하지만 안 믿고 있잖아. 자, 그럼 키를 비교해보자.



거짓말도 보여요~

결국 나무에 대고 키를 재보지만 주인공은 다리를 올리다가 시오리에게 들키고 만다. 주인공은 끝까지 아니라고 우기다가 결국은 싸우게 되는데….

## 2월 23일

### 방과후

'풀장에 가다(プールに行く)'를 선택하면 스즈네의 교실에 직접 찾아가 그녀와 노조미를 만나게 해준다. 노조미는 자기가 졸업한 후에도 화단을 잘 부탁한다면서 꽃이 피면 꼭 보러오겠다고 한다.



둘은 뭔가가 통하는듯하다

시오리와 편집작업을 마치고 집에 돌아가던 중 다시 공원에 들르게 된다. 오늘은 어릴 적 시오리와 탐험놀이를 했던 때를 회상하게 된다.

후지사키 : 어! 또 탐험놀이야…?

주인공 : 좋잖아. 어제는 인형놀이 했으니까.

후지사키 : 하지만… 엄마가 모르는 곳에는 혼자 가면 안된다고…

주인공 : 내가 있으니까 혼자가 아니야.

후지사키 : 하지만…

주인공 : 제대로 길을 기억해 가면서 가면 괜찮아. 그럼 가자.

후지사키 : 저기 길 제대로 기억하고 있어?

주인공 : 괜찮다니까.

후지사키 : 이런 곳 와본 적이 없어

주인공 : 와본 적이 없는 곳에 가는 게 탐험이지.

후지사키 : 아직 더 걸어야 해?

주인공 : 탐험대 대원은 약한 소리하면 안돼.

후지사키 : 왠지 무서워!

주인공 : 무섭지 않다니까. 자, 넓은 곳에 나왔다.

두사람은 연못에 도착한다.

주인공 : 봐! 굉장한 곳에 올 수 있었지?

후지사키 : 응. 연못이네.

여러 가지 이야기를 나눈 후

후지사키 : 꽤 덥네…

주인공 : 한참 걸었으니까.

후지사키 : 어디 시원한 곳 없을까…?

주인공 : 시원한 곳? 그래. 보트에 타면 시원할거야. 시오리도 타보고 싶지?



어린 것들이 할 건 다하는군!

보트에 타는 주인공. 그러나 보트가 흔들리는 바람에 물속에 빠지게 되고 어떤 아저씨의 도움을 받게 된다.

## 2월 24일

### 방과후

복도에서 만담콤비인 아사히나 유코와 고시키 유카리를 만난다. 둘은 이번 이로도리의 라이브 공연 전에 만담을 하기로 되었다며 연습하는 것을 봐달라고 한다.



최고의 만담콤비

**선택문**

1. 좋아(いいよ)

2. 미안 바쁜일이 있어서 (ごめん、急ぐんだよ)

두사람의 썰렁한 만담을 들었으면 교실로 돌아가자. 교실로 돌아와서 시오리와 편집작업까지 마친 후, 공원에 들른다. 오늘은 시오리의 생일선물을 회상한다.




시오리는 주인공에게 찍혔다

어렸을 적 시오리는 어른이 되고 싶다고 한다.

주인공 : 어른이 되고 싶어? 어째서?

후지사키 : 하지만 어른이 되지 않으면 결혼할 수 없으니까.

주인공 : 결혼하고 싶어?

후지사키 : 여자인걸… 예쁜 웨딩드레스 같은 거 입어보고 싶어.

주인공 : 시오리는 결혼하고 싶어?

후지사키 : 하지만 신부란 예쁘잖아. 동경하고 있어.

주인공 : 결혼이란 언제가 되면 할 수 있는 거야?

후지사키 : 여자는 16살, 남자는 18살이 되면 할 수 있어.

주인공 : 18살… 10년이나 남았다.

후지사키 : 빨리 커서 신부가 되고 싶어…

주인공 : 나… 어른이 되면, 18살이 되면…

회상이 끝난 후

주인공 : 나 그때 뭐라고 말했어?

후지사키 : 정말 기억하고 있지 않아?

주인공 : 하지만 이야기의 흐름을 보면 꽤 부끄러운 말을 했겠지?

후지사키 : 부끄럽지 않아. 나 그때 굉장히 기뻤어. 지금도 생각하면 기뻐. 여자는 말이지 그런 것을 계속 기억하는 거야. 너도 기억해 줬으면 했는데…

## 2월 25일

오늘도 시오리와 편집작업을 마치고 돌아오던 길에 공원에 들러 회상을 하게 된다. 지난 번 생일선물의 보답으로 시오리는 주인공에게 선물을 주려고 하지만 동네아이들이 놀리는 바람에 주인공은 필요없다며 거절해버리고 만다. 그리고 그때부터 시오리와 놀지 않게 되었다.


버림받은 시오리

주인공 : 어째서 다른 애와 약속해 버린거야?

후지사키 : 그렇지만…

주인공 : 모처럼 기대하고 있었는데…

후지사키 : 네가 나빠… 네가 나빠…

회상이 끝나고 다시 공원

후지사키 : 분하다고 생각했어. 나는 상대를 안 해주니까.

주인공 : 내가 먼저 시오리를 멀리 했던거야…미안.

후지사키 : 그맘때면 남자와 여자가 그런 것을 의식하기 시작할 때지. 분명 둘 다 어떡하면 좋을 지 몰랐던거야.

주인공 : 응. 하지만 그 당시 시오리의 외로워 보이는 얼굴을 생각하면 가슴이 아파.

후지사키 : 옛날 얘기야. 신경 쓰지마. 게다가 지금은 이렇게 사이좋게 얘기하고 있으니까.

주인공 : 그건 그렇지만…

후지사키 : 이제부터 둘만의 시간을 소중히 하고 싶어.

주인공 : 응?

후지사키 : 아니… 아무 것도 아니야.

## 2월 26일

**방과후**

이주인이 교실에 찾아온다.

주인공 : 이주인이냐? 무슨 일이지?


여전한 녀석이군!

이주인 : 졸업도 눈앞이네.

주인공 : 뭐야 느닷없이…

이주인 : 나는 이주인 재벌의 후계자로서 제왕학을 배우러 유학가기로 되어 있다. 너같은 서민에게는 손이 닿지 않는 먼 외국으로.

주인공 : 후우… 후계자로서 유학인가?

이주인 : 뭐야.

주인공 : 너말이야. 스스로 하고싶은 일 같은 게 없는거야? 억지로 유학가는 건 아니야?

이주인 : 무,무슨 소릴.

주인공 : 최근에 깨달았는데 말이야,"하고싶다"라고 생각한 것은 할 마음이 있으면 뭐든지 할 수 있잖아.

이주인 : 무슨 소릴 하고 싶은 거지?

주인공 : 너말이야 이주인 가문이라는 엄청난 것을 짊어지고 있기 때문에 그만큼 자유롭지 못한 게 아닌가 하고 생각해서.

이주인 : 너도 보아왔을 텐데? 나는 넘쳐나는 재산으로 뭐든지 하고 싶은대로 해왔다고 생각해. 그런 나에게 부자유스러운 것 같은 건 없어.

주인공 : 그래. 그렇다면 다행이지만.

이주인 : 혹시, 너 나를 걱정해서 그런 말을 하는거야?

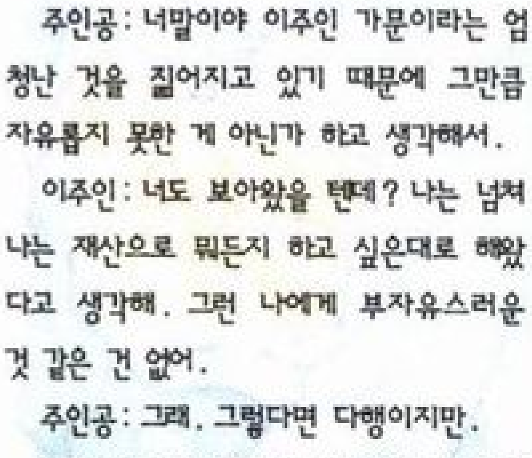
주인공 : 너무 참견했구나. 잊어버려. 왜 그래?

이주인 : 나의 자유…인가. 아니… 너의 말대로 이주인 가문의 이름 아래에서 자유롭지 못한 부분이 있는 건 확실해.

주인공 : 그래…?

이주인 : 때로는 그 때문에 터무니없이 힘들어 한 적도 있어. 지금 이 순간처럼.

주인공 : 응. 뭐라고?


이 녀석도 나름대로 불쌍한 면이 있군

이주인 : 너의 얼빠진 그 바보같은 얼굴을 이제 보지 않아도 된다고 생각하니 마음이 편하다. 마라톤 대회 아무쪼록 힘내. 서민 나름대로의 애처로운 노력으로.

주인공 : 마지막까지 싫은 녀석이군…

오늘도 편집작업을 마치고 돌아가던 중 공원에 들린다.

후지사키 : 난 어렸을 적 널 응원하는걸 좋아했었어. 모두가 포기하고 다른 놀이를 시작해도 한 명만은 나무타기를 그만두지 않고 계속 도전하던 아이가 있었어. 응, 그게 바로 너야. 너는 몇 번이나 줄기를 잡고 기어오르려 했어. 나는 다른 여자아이들과 놀고 있었지만 신경이 쓰여서 계속 너를 보고 있었어. 너는 여러 번 나무에서 떨어져 무릎이 까지고 엉덩방아를 찧어도…

주인공 : 하하, 그랬었나. 학습능력이 없었구나.

후지사키 : 하지만 몇 번이나 도전하는 너의 모습을 보면서 네가 믿음직스럽게 여겨졌어 그리고 응원하고 있었어. 힘내라고, 생각하면서 너를 보고 있었어. 점차 어두워지고 친구들이 모두 돌아간 뒤에도 너는 포기하지 않았어. 내가 돌아가자고 해도 "싫어"라고 하며 듣지 않았어. 네가 마라톤을 열심히 하는 걸 보니 그때가 생각났어.

## 2월 27일

트레이닝이 끝난 후, 주인공이 좀더 달리자고 한다.

키요카와 : 대회 전날에는 연습을 가볍게 해서 체력을 유지해야 돼.

주인공 : 이 상태를 기억해두고 싶어.

키요카와 : 기분은 알겠지만 내일 본시합에서 체력이 견디지 못하면 아무 것도 아니잖아. 오늘은 푹 쉬고 칼로리 높은 음식을 섭취하고 마음을 안정시키는 게 연습이야. 그리고 지금까지 자신이 생각해왔던 것보다 훨씬 힘든 연습을 해왔어. 마음은 괜찮아도 몸은 지쳐 있을거라고 생각해.

주인공 : 그럴까…?

키요카와 : 근육도 상당히 피로해 있을거야. 게다가 이제 몸도 차가워졌으니 지금부터 달리는 것은 부상의 원인이야.

주인공 : 그래 알겠어. 키요카와씨 지금까지 정말 고마웠어.

키요카와 : 그,그만둬.

주인공 : 내일은 절대로 완주해 보이겠어.

키요카와 : 응. 완주해서 기분좋게 졸업하자.

노조미가 돌아간 후

주인공 : 역시 조금만 더 달리고 돌아가자. 할 수 있을 것 같은 느낌이 든다.

그 순간 주인공은 다리에 이상을 느낀다.


다리가…!?

**방과후**

주인공은 여전히 다리에 신경이 쓰인다.


으~ 내 다리

후지사키 : 왜 그래?

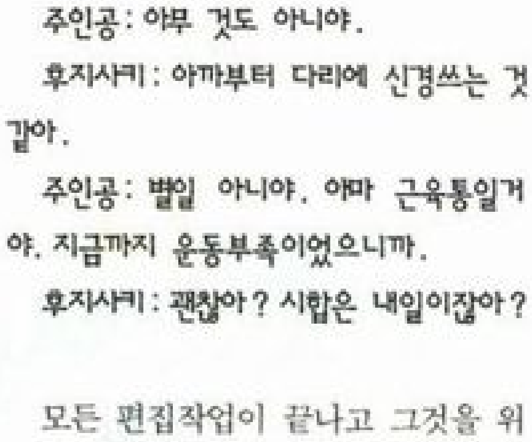
주인공 : 아무 것도 아니야.

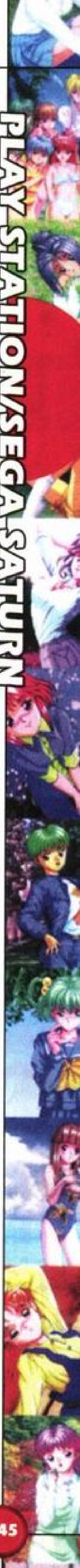
후지사키 : 아까부터 다리에 신경쓰는 것 같아.

주인공 : 별일 아니야. 아마 근육통일거야. 지금까지 운동부족이었으니까.

후지사키 : 괜찮아? 시합은 내일이잖아?

모든 편집작업이 끝나고 그것을 위원장에게 갖다주려고 일어나는 순간 주인공은 쓰러지고 만다.


엽기적인 살인현장 목격






후지사키 : 어떻게 된 거야. 괜찮아, 저, 괜찮은거야?

보건실에 온 주인공. 보건 선생님은 근육을 다쳤다면서 내일 시합은 절대로 무리라고 말한다.



마라톤을 할 수 없다니!

### 집앞

주인공 : 그럼

후지사키 : 기다려. 어떻할거야?

주인공 : 달리겠어.

후지사키 : 달리면 심해진다고… 입원할지도 모른다고, 어떻게 해서라도 달릴거야? 난… 어떻게 하면 좋지…? 모르겠어… 너를 말려야해? 달리는 것을 응원해야 해? 네가 걱정이야. 무리하지 않았으면 좋겠어.

주인공 : 시오리에게는 봐주었으면 해. 어렸을 적 나무에 올라갔을 때처럼 가까이서 응원해주었으면 해…



주인공을 걱정해주는 시오리

노조미로부터 오늘은 무리하지 말고 푹 쉬라는 전화가 온다.

## 2월 28일

### 경기장

시오리가 '올바른 테이핑'이란 책과 테이핑을 가지고 와서 주인공의 다리에 감아준다. 요시오도 응원하러 와 이때 노조미가 오더니 주인공의 다리를 보고 의사를 데리고 온다. 의사는 이 다리로는 대회에 내보낼 수 없다며 출전 자격을 박탈한다. 결국 집으로 돌아오게 되는 주인공. 이때 시오리에게 전화가 온다.



테이핑을 직접 감아주는 시오리



자동 응답상태

### 전화 내용

여보세요. 후지사키야. 나 뭐라 말하면 좋을지 모르겠지만… 저…기운… 내… 오늘 대회에는 못 나갔지만 너는 자신을 자랑스럽게 생각하고 있다고 생각해. 마라톤을 시작하고 너는 변했어… 문집을 편집할 때 계속 함께 해왔기 때문에 나는 잘 알고 있어. 작업을 시작했을 무렵 너는 왠지 자신을 잃어버린 거 같았어. 그 일에 힘들어하고 있었어. 네가 마라톤에 도전한다고 들었을 때 그러한 자신을 바꾸고 싶기 때문에 마라톤을 시작했다고 생각했어. 목표를 발견하고 나서 네가 조금씩 자신을 가져가는 것을 함께 있었기 때문에 잘 알 수 있었어. 그러한 너와 함께 있으면 왠지 나까지 즐거워질 수 있었어. 그래서 마지막까지 너를 응원하려고 생각했어. 발의 부상이 심하게 되었다고 해도 마지막까지 할 수 있도록 해주는 것이 너를 위해서라고 생각했기 때문에… 하지만 이제 충분해. 너는 대회에서 골인을 하지 않으면 지금까지의 일이 모두 쓸모없게 돼. 그런 식으로 생각하고 있었을 지도 몰라. 하지만,달라. 지금까지의 일은 조금도 쓸모 없지 않아. 네가 변하는 것을 봐왔기 때문에 나는 알 수 있어. 너는 자신을 가져도 돼… 그렇지만 넌 정말로 멋있는걸. 정말로 빛나고 있었어. 그러니까 이제 낙심하거나 하지마. 기운내….

전화내용을 다 들은 주인공이 창문을 연다.



화상 전화기가 따로 필요없군

후지사키 : 아!?

주인공 : 시오리…

후지사키 : 비겁해. 계속 거기서 듣고 있던거야?

주인공 : 미안. 고마워 … 기뻤어…

후지사키 : 그런…

주인공 : 역시 이대로 자신을 시험해 보지 않은 채 고교생활을 끝내고 싶지 않아. 여기서 시오리의 말에 응석을 부리게 된다면. 난 원래대로 돌아가 버려.

후지사키 : 응석이라니…

주인공 : 이대로 졸업같은 건… 할 수 없어.

후지사키 : 그럼 어떡할거야. 대회는 이미 끝나버렸어. 졸업식은 내일이야. 어쩔 수 없어. 노력한 결과로 그렇게 된 걸.

주인공 : …

후지사키 : 어쩔 수 없어…

갑자기 눈이 내리기 시작한다.



눈이 내리다니… 전형적인 패턴이군

후지사키 : 아!

주인공 : …

후지사키 : 아름답다.

주인공 : 응.

후지사키 : 내일… 내일 함께 졸업하자.

주인공 : "함께 졸업하자"인가… 미안, 시오리 확실히 졸업하고 나서도 자신을 시험해보는 것은 가능해. 하지만 그렇게 해서 앞으로 미루어 버리면 결국 원래의 자신으로 돌아와버릴 것 같아. "어쩔 수 없어"로는 안돼. 시오리.

주인공이 서랍에서 헤어밴드를 꺼내서 손에 든다.



시오리의 헤어밴드!!

## 2월 29일

다음날 아침, 주인공은 요시오에게 전화를 걸어 대회와 같은 코스를 달리기로 결정했다며 그에게 공원으로 나와서 테이핑을 해 줄 것을 부탁한다. 요시오는 테이핑을 하면서 손에 쥔 것이 무엇이냐고 물어본다. 주인공은 이것을 부적이라고 말하면서 경기장까지 달려간다. ○,× 버튼을 계속해서 눌러주자.



요시오도 알고 보면 좋은 녀석이다





경기장에 도착하는 주인공

**선택문**

1. 달린다(走る)
2. 포기한다(リタイアする) : 배드 엔딩

졸업식이 시작되고 주인공은 계속해서 달린다. 달리면서 어릴 적을 회

상하는 주인공.



졸업식은 시작되지만…



주인공은 결국 오지 않는다

후지사키 : 감기, 걸려버렸어…,

주인공 : 열, 있어…?

후지사키 : 응 조금…

주인공 : 학교, 쉬는거야…?

후지사키 : 응…

주인공 : 그럼, 오늘 마라톤 대회에 나갈 수 없는거네…

후지사키 : 응…

주인공 : 그렇게 연습했는데…

후지사키 : 미안해… 같이 골인하자고 약속했는데…

주인공 : …

후지사키 : 미안해…

주인공 : 시오리… 그 헤어밴드 빌려줘.

후지사키 : 헤어밴드…?

주인공 : 오늘 그걸 가지고 마라톤 대회에 나가겠어. 그러면 함께 달리는 게 되잖아?

후지사키 : 에…

주인공 : 시오리를 골까지 데리고 가겠어.

후지사키 : 정말?

주인공 : 그러니까 헤어밴드.

후지사키 : 응.




드디어 밝혀지는 과거




시오리와의 약속

주인공 : 절대로 골까지 데리고 갈테니까!

후지사키 : 응!

주인공은 달리다가 넘어진다. 그순간 어쩔 수 없다는 시오리의 말과 넘어져서 결국은 골인하지 못했던 일이 떠오른다.



결국 넘어지는 주인공

후지사키 : 아… 어떻게 된거야…?

주인공 : 골인… 할 수 없었어…

후지사키 : 응…

주인공 : 약속… 지킬 수 없었어…

후지사키 : …어쩔 수 없어.



미안해! 시오리

회상이 끝난 후

주인공 : [어쩔 수 없어]인가… 나는 그 때부터 응석부려온 게 아닌가. [어쩔 수 없어]로는 안돼,시오리.

어디선가 시오리의 응원소리가 들린다. 그리고 어릴 적부터 자기를 응원해준 시오리가 떠오른다. 골인지점에서 힘내라고 소리치고 있는 시오리. 주인공은 골인하면서 시오리에게 쓰러진다.



힘내야 해!

후지사키 : 걱정했어. 정말로 걱정했어.



의도적으로 쓰러진거다

주인공이 정신을 차린다.

주인공 : 아아… 따뜻해. 기분좋아. 그런데 여기는? 그러고 보니 난 어떻게 된거지? 잘 모르겠어.

후지사키 : 정신이 들었어?

주인공 : 난…?

후지사키 : 축하해.

주인공 : 응…?

후지사키 : 완주했어. 마라톤.

주인공 : 완주… 그래, 그랬었어.

후지사키 : 다리는 괜찮아? 아프지 않아?

주인공 : 다리? 아아 응 그러고 보니 조금… 하지만 내가 달리는걸 어떻게…?

후지사키 : 졸업식에 안 나오는걸… 누구라도 알 수 있어.

주인공 : 하하,그건 그래…



전설의 나무인가?

주인공은 자신이 시오리의 무릎위에 누워 있다는 사실을 깨닫는다.



주인공이 부러울 따름이다

주인공 : 아! 나, 이런 자세로, 아얏!

후지사키 : 안돼. 움직이면… 지금은 몸을 안정해야 해.

주인공 : 그렇지만 땀흘리고 있고 게,게다가… 그…

후지사키 : 으응, 괜찮아.

주인공 : …

후지사키 : 이대로 있게 해줘…

주인공 : 시오리…

후지사키 : 아!

주인공 : 응…

후지사키 : 그 헤어밴드,

주인공 : 아, 이거. 겨우 돌려줄 수 있게 되었어. 기억하고 있어?

후지사키 : 가지고 있어 주었네.



헤어밴드를 돌려준다

주인공 : 어제 돌연 생각이 나서… 약속했었지. 골에 데려가 준다고.

후지사키 : 계속 이것을 가지고 달려준거야?

주인공 : 이 헤어밴드에게… 격려받았어.

후지사키 : 고마워…

주인공 : 고맙다는 말을 하는 건 내쪽이야. 아! 우,울지마.

후지사키 : …응…미안.

주인공 : 하지만 최고야.

후지사키 : …

주인공 : 정말로 자신이 변했는지는 아직 알 수 없지만, 달려서 잘됐어. …맞아, 집에 돌아가면 작문을 써야지… 인쇄소, 아직 하고 있겠지.

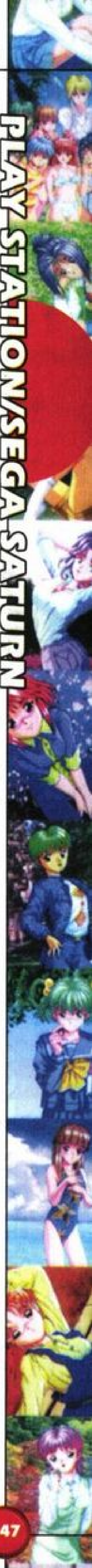
후지사키 : 정말…

주인공 : 시오리…

후지사키 : 이제부터도 계속 너를 보고싶어. 언제까지나 계속 함께 있어줬으면 좋겠어… 졸업,축하해.



마침내 과거(?)를 청산한 두사람





# 미하루편

미하루편에서는 미하루가 주인공을 짝사랑하고있는 상태이기 때문에 처음부터 호감도가 상당히 높다. 편집작업이나 트레이닝을 할 필요도 없이 방과후 미하루의 교실에 가서 대화를 하면서 같이 돌아가기만 하면 된다. 미하루편에서는 미하루에 대해서만 공략하였으며 다른 캐릭터는 시오리편을 참고하길 바란다.

## 2월 17일

모든 일과를 마치고 집으로 돌아온 주인공. 전화가 온다.

주인공: 여보세요.

??: 저 다나카씨댁 아닙니까?

주인공: 아니요 ○○○입니다.

??: 죄,죄송합니다. 잘못 걸었습니다.

다시 전화가 온다.

??: 저 다나카씨댁 아닙니까?

주인공: 아닙니다.

??: 그렇습니까. 죄송합니다. 번호를 잘못 메모한 것 같아서…

주인공: 그렇습니까?

??: 아,아 곤란하네. 친구에게 상담할게 있었는데…

주인공: 하아-

??: 저어…

주인공: 예.

??: 뻔뻔한건가…

주인공: 예?

??: 혹시 시간이 있으시면 이야기 들어주시지 않겠습니까?

주인공: 예- 제가…?

??: 죄,죄송합니다. 역시 성…성가시지요?

**선택문**

1. 뭐-나라도 좋다면
(まあ~俺でいいなら)

2. 좀 곤란합니다
(ちょっと困ります)

주인공: 응… 그러니까…

??: 정말. 성가시지 않나요?

주인공: 뭐~ 특별히 할 일이 있는 것도 아니고…

??: 와아~ 역시 다정한 사람이야.

주인공: 예…?

??: 아,아니요 그… 처음 들었을 때 다정해 보이는 목소리라서, 그렇게 생각해서,

주인공: 하하…그런가요? 하지만 얼굴도 모르는 저에게 얘기해도 괜찮습니까? 중요한 상담같은데.

??: 서로 아무 것도 모르는 사람끼리가 말하기 쉬울 때가 있지요.

주인공: (모르는 사람끼리가 말하기 쉬울 때. 응- 그럴 때도 있는건가) 그래, 들어주었으면 하는 얘기란?

??: 아…그러니까? 어떻게 이야기하면 좋을지- 저…저말이지요 이제 곧 졸업합니다.

주인공: 졸업?

??: 2주일후에 졸업합니다.

주인공: 엉~ 우연이네. 나도 고등학교 3학년인데.

??: 그,그래, 우,우연이네…

주인공: 그래서 졸업이 어쨌는데?

??: 응…그러니까…저기, 졸업하기 전에 여러 가지 생각할 때가 있지?

주인공: 생각할 때?

??: 응, 고등학교때 남겨두었던 일이라던가, 미련이라던가. 그런 거.

주인공: 미련인가…

??: 들어주었으면 하는 얘기란 실은 그 일인데…

주인공: 응.

??: 저,저기 나말이야…

주인공: ….

??: …

주인공: 왜 그래?

??: 미안, 역시 이런 식으로 말하는 건 좋지 않을 지도 몰라.

주인공: 그래…?

??: 미안.

주인공: 됐어. 하지만 고교시절의 미련에 대한 얘기라면 나에게 있어서도 남의 일이 아닐지도…

??: 응? 너도 뭔가 고민하는 것 있어?

주인공: 조금은… 고교시절 자신은 무엇을 남길 수 있나 하고.

??: 무엇을 남길 수 있나?

주인공: 3년이나 다니면서 내가 해 온 일은 무엇일까? 나의 고교시절은 뭐였을까 하는 문제지만…

??: 굉장한 것을 생각하네.

주인공: 조그만한 계기가 있어서.

??: 음… 계기란?

주인공: 그다지 말하고 싶지 않아. 멋있는 일도 아니고

??: 안돼,안돼. 거기까지 말하고 말하지 않다니.

주인공: 으응… 하긴 …어차피 모르는 사람끼리고.

??: 그래. 계기란?

주인공: 으응- 한마디로 하면 실연이라고나 할까

??: 응!?

주인공: 쭉 좋아했던 여자에게 시원하게 차이고 어째서일까…하고 자신을 다시 바라보게 되고, 그때 처음으로 느꼈어. 자신에게는 아무 것도 없다고. 하하~ 이런 말은 친구에게밖에 말하지 않았는데 아무 것도 모르는 사람끼리가 말하기 쉬운가. 정말이네. 저기말이야, 나도 자신의 고민이 해결된 것도 아니라 대단한 말을 할 수는 없지만 만일 고민이 있다면 어쨌든 행동에 옮기는 게 좋다고 생각해.

??: 행동?

주인공: 실은 나도 행동에 옮긴 참이라서 아직 잘 될 지 어떨지는 모르지만, 끙끙 앓는 것보다 훨씬 마음이 편해.

??: 그래?

주인공: 조금 잘난척 한 건가…?

??: 후후후! 전화 상담실 같았어

주인공: 하하-

??: 하지만 고마워. 왠지 조금 용기가 생긴 것 같아. 그래 나도 꼭 뭔가를 시작하는 편이 좋겠네.

주인공: 아! 하지만 너무 신경쓰지마, 어디까지나 내 경우의 이야기니까.

??: 저기~ 또 걸어도 될까? 전화 상담실에.

주인공: 응. 물론이야.

??: 이야기 들려줘서 고마워.

주인공: 으응-

??: 그럼 잘 자



## 2월 18일

어제 그 여자에게서 다시 전화가 온다.

??: 저 다나카씨 댁이 ……

주인공: 응…

??: 안녕. 지금 시간 괜찮아?

주인공: 응, 괜찮아. 오늘은 무슨 상담?

??: 오늘은 상담이 아니고 질문이야.

주인공: 질문?

??: 어제 말했던 것을 좀더 자세히 듣고 싶어서,

주인공: 내가 뭔가 말했었나?

??: 저기 [행동]에 관한 이야기.

주인공: 아아…

??: 네가 무슨 행동을 했는지, 오늘 하루종일 신경이 쓰여서.

주인공: 대단한 일은 아니야.

??: 대단한 일이 아니어도 돼, 내게 있어서도 참고가 될 지도 모르잖아. 괜찮다면 들려주지 않을래?

주인공: 으응… .

??: 고교시절 자신이 무엇을 남길 수 있었는지 확실히 그 일로 고민하고 있었지.

주인공: 지금도 해결한 건 아니지만 말이야…

??: 하지만 행동을 통해 충실히 하고 있다고, 그렇게 말했어.

주인공: 으응…

??: 뭘 시작한 거야?

주인공: 마라톤이야.

??: 마라톤? 마라톤이라면 그 42.195Km 달리는… 그 마라톤?

주인공: 그래, 그 마라톤.

??: 와~ 굉장하다.

주인공: 아직 트레이닝만 하고 있을 뿐이니까 전혀 굉장하지 않아.

??: 아니,마라톤이란 굉장히 괴롭고 가혹한 스포츠잖아? 그것에 도전하려고 생각하다니 역시 굉장해.

주인공: 가혹하기 때문에 선택한 거라고



생각해…. 완주했을 때 분명 자신에게 무언가가 남지 않을까하고… 그런 기분이 들어서…

??: 우와…

주인공: 완주할 수 있을까라고 생각하면 꽤 불안하지만 말이야.

??: 너라면 반드시 괜찮을거야. 나 응원할게 네가 완주할 수 있도록… 자신의 힘으로 자신의 고민을 해결할 수 있도록… 응원할게.

주인공: 하하, 고마워.

??: 훌륭해. 제대로 자신을 바라보고 제대로 해결방법을 찾고 제대로 그것을 실행에 옮기고 있는걸.

주인공: 과장이야…

??: 그래… 나도 스스로 생각하지 않으면 안되는 거구나. 고마워. 어제보다 더 기운이 솟는 것 같아.

주인공: 내 얘기 도움이 되고 있는 거야… ?

??: 물론. 지금의 나에게는 하느님이 말하는 것 같아.

주인공: 하하. 그건 굉장한데.

??: 저기 ,내일도 전화해도 될까?

주인공: 물론.

??: 잘됐다. 하느님이 말하는 걸 들을 수 없으면 왠지 나쁜 꿈을 꿀 것 같아서.

주인공: 하하하.

??: 그럼 너무 늦어도 안되니까 슬슬 끊을게.

주인공: 그래, 잘 자.

??: 잘 자.

## 2월 19일

전화가 온다.

??: 다나카씨댁 아닙니까?

주인공: 예,그렇습니다.

??: 응!?

주인공: 농담이야 농담.

??: 저,정말 번호 틀렸는가하고 생각했어.

주인공: 번호가 틀려서 나한테 걸린 게 아니었나.

??: 그,그런가.

주인공: 하하하.

??: 후후후.

주인공: 그래 오늘은 무슨 일이야?

??: 저기 있잖아, 오늘 중대한 발표가 있어.

주인공: 중대한 발표? 뭔가 고민하고 있던 일에서 전진이라도 한거야?

??: 나, 결심했어. 나도 너처럼 행동으로 옮기기로 했어.

주인공: 와 그래.

??: 네덕분이야. 너의 말에 굉장히 용기가 생겼어. 네가 없었다면 나 계속 헤매이기만 했을거라고 생각해.

주인공: 대단한 이야기는 아니었다고 생각하는데… .

??: 그래서 말이야.

주인공: 응.

??: 만약 괜찮다면 말인데…

주인공: ….

??: 이번 주 일요일에 어디 놀러가지 않을래?

주인공: 응? 나랑?

??: 응, 그러니까 그… 너를 만나 신나게 놀면서 기분전환을 하면 최후의 용기가 날 것 같은 기분이 들어. 그러니까…

주인공: 나는 놀기만 하면 되는거야?

??: 응…그래서… 이번 주 일요일은 어떤가 해서…

주인공: 이번 주 일요일이라…

??: 안돼?

### 선택문

1. 좋아 만나자 (いいよ、会おう)

2. 뭔가 약속이 있던 것 같은 느낌이 들어(何か約束があった気がする)

??: 정말로… 좋아…?

주인공: 마라톤 트레이닝도 하고 싶으니까, 그리 많은 시간은 낼 수 없을 지도 모르지만.

??: 그래, 트레이닝이 있었네… 아, 하지만 괜찮아. 그렇게 많은 시간을 내주지 않아도.

주인공: 그렇다면 나는 상관없어.

??: 그,그러면 슬슬 끊을게, 일요일 기대하고 있을게.

주인공: 그래 잘 자.

??: 잘 자.

## 2월 20일

요시오가 지난 번에 함께 스키장에 가기로 유미와 약속하지 않았냐면서 이번 주말에 모두 함께 스키장에 가자고 한다.

### 선택문

1. 그래… 스키장 약속이 먼저다(そうなだ…スキーの約束が先だもんな…)

2. 전화한 애와 만나야지. 신경쓰이기도 하고(電話の子と会うよ。気になるし)

유미와 마찬가지로 시오리도 스키장 가는 것을 기대하고 있었다고 한다. 시오리에게 미안하다고 하자, 굉장히 아쉬워한다. 그날 밤 다시 전화가 온다.

??: 다나카씨댁 아닙니까?

주인공: 아니라니까요.

??: 안녕.

주인공: 안녕.

??: 저… 내일 말인데 괜찮아?

주인공: 괜찮다니 뭐가?

??: 그… 다른 예정이 있다던가 마음이 바뀌어서 만나는 게 싫어졌다던가?

주인공: 하하. 그런 일은 없어.

??: 그래.

주인공: 하지만 나와 노는 것만으로 정말 용기가 날까?

??: 응…아마도…

주인공: 확실히 도움이 될 지 걱정이야.

??: 너를 만나서 나의 고민을 확실히 말하고 싶어… 그러면 반드시 용기가 날거라고 생각하니까.

주인공: 뭐… 네가 그렇게 말한다면 .

??: …

주인공: 아… 그래.

??: 뭐가?

주인공: 약속장소는 어떻게 할까?

??: 음…

주인공: 내일 약속장소를 정해야지.

??: 아… 응…

주인공: …

??: 우리들 정말로 만나는거네… .

주인공: …무슨 일 있었어?

??: 아무 것도 아니야… 단지… 조금 긴장해서…

주인공: 그렇겠네. 처음 만나는 거니까 …근데 약속장소는?

??: 내가 부탁한 거니까 너에게 맞춰줄게.

주인공: 그래… 그럼 역앞 1시 어때?

??: 응.

주인공: 근데… 어떻게 알아 보지.

??: 응?

주인공: 서로 얼굴도 모르고.

??: 아! 그,그래. 그랬었어 …그러니까 … 어떡할까…?

주인공: 글쎄 장미라도 꽂고 갈까?

??: 후후후 설마.

주인공: 하하… 그런데 정말 어떡하지?

??: 내일 입고 나올 옷을 알고 있으면 찾을 수 있을거라고 생각해.

주인공: 아~ 과연. 내일 입고 나갈 옷인가… 검은 다운 재킷하고 청바지일까. 너는?

??: 아직 정하지 않았지만… 머리모양이 특이하니까 금방 알 수 있어.

주인공: 머리모양…?

??: 응, 코알라와 비슷한데…

주인공: 코알라와 비슷한 머리모양… ? 상상이 안 가는데…

??: 걱정하지 않아도 돼. 내가 반드시 찾을 테니까.

주인공: 그래…?(굉장한 자신감인데…)

??: 그럼 내일 기대하고 있을게…

## 2월 21일

주인공은 약속장소로 나가 코알라 머리를 찾아 보지만 그런 사람은 보이지 않는다.

??: 다. 나. 카. 씨.

주인공: 응… 그…아…이 목소리는!

??: 처음 뵙겠습니다.

주인공: 처,처음 뵙겠습니다.

??: 저 오늘 미안해. 모처럼 휴일인데.

주인공: 신경쓰지 않아도 돼. 하지만 잘도 알아냈네? 검은 재킷을 입은 사람이 많이 있는데.

??: 응? 그…러니까. 왠지 분위기가 전화 목소리의 이미지와 같아서.

주인공: 와~ 그런 것으로 알 수 있구나.



두 번째 히로인 등장!

그런데 주인공은 왠지 이 소녀를

어디선가 본 듯한 느낌이 든다. 타테바야시 미하루라는 이름을 가진 이 소녀는 키라메키 고등학교 3학년 J반에 다닌다고 한다. 이에 주인공은 우연이라며 매우 놀라는데…. 미하루는 트레이닝하기에 좋은 곳을 알고 있다면서 그곳에 가자고 한다. 도착한 곳은 이주인 레이의 사설 스포츠 센터. 이주인은 특별히 일반인에게도 공개하고 있다고 한다. 안으로 들어가면 이주인이 설비에 관해 설명해준다.



이주인이 나름대로(?) 친절히 설명해준다

## 선택문

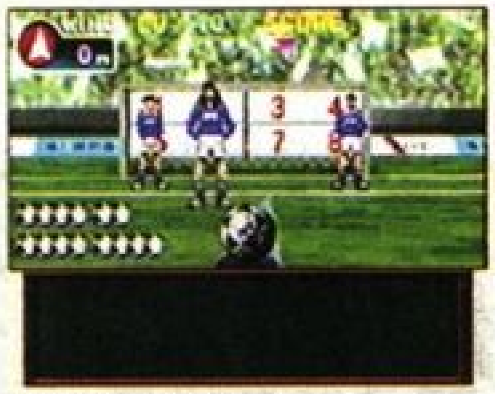
1. 트레이닝 코너(トレーニングジム コーナー)
2. 축구 코너(サッカーコナー)
3. 야구 코너(野球コナー)
4. 풀장(プール)
5. 스포츠 센터를 나간다(スポーツセンターを出る)

트레이닝과 축구게임을 마치고 미하루와 풀장에 가자고 하면 미하루는 수영복 차림이 조금 창피하다고 한다.



트레이닝이라고 해봤자 그냥 달리는 것뿐…

수영은 트레이닝에도 좋다면 보고 있는 것만으로도 좋으니까 가자고 한다. 풀장에 가면 문지기가 여기는 이



제 1편에서 등장했던 축구게임

## 선택문

1. 수영복 같은거 아무 것도 아니라니까(水着なんかどうってことないって)
2. 그래 그럼 다른 곳에 갈까(そうか、それじゃ他のにしようか)
3. 그럼, 보고 있는 것만으로 좋으니까(じゃあ、見てるだけでいいよ)

주인 전용 풀장이라면서 못 들어가게 한다. 다시 한번 가보면 문지기는 주인공의 몸이 멋있다며 자신이 어떻게든 해보겠다며 그냥 들어가라고 한다.




여기는 못 들어가!

계속 수영을 하다보면 미하루의 모습이 안 보인다. 잠시 후, 미하루가 수영복으로 갈아입고 등장한다. 조금 더 연습하면 미하루가 타월을 챙겨준다.



미하루의 수영복 버전

이때 이주인이 들어와서 누구 마음대로 들어왔느냐면서 두 사람을 쫓아낸다. 모든 트레이닝을 마치고 함께 찻집에 가면 미하루가 이곳 케이크를 맛있다고 한다. 그러면서 운동이 끝난 후에는 단것을 먹어야 한다며 케이크를 권한다. 케이크를 주문하고 미하루에게 전화번호 등 여러 가지를 물어볼 수 있다. 전화번호를 물어보지 않았을 경우, 그날 밤 미하루가 전화를 걸어 알려준다.

타테바야시 : 저기…뭐 하나 물어봐도 돼…?

주인공 : 뭔데.

타테바야시 : 저기…네가 마라톤을 시작한 것은 … 누군가를 위해서야?

주인공 : 누군가를 위해서…라니?

타테바야시 : 그… 실연했다던 상대를 위해서라든가…

주인공 : 응?

타테바야시 : 그 사람을 위해서야…?

## 선택문

1. 아냐…자신을 위해서다(いや…自分のためだよ…)
2. 그럴지도 몰라(そうかもしれない…)

주인공 : 아니 자신을 위해서야…자신을 다시 바라보고 위해서 달리는 거야.

타테바야시 : 정말?

주인공 : 이런 일로 거짓말해도 소용없어. 근데 어째서 그런 걸 묻는거야? 왜 그래?

타테바야시 : 저…사실은 말이야… .

주인공 : …

타테바야시 : 나… .



미하루와 찻집에 온 주인공

바로 이때 케이크가 나온다. 주인공은 미하루의 고민에 관해서 물어본다.

타테바야시 : … 나의 고민…

주인공 : …

타테바야시 : 곤란하네…

주인공 : …

타테바야시 : 그러니까… 나의 고민은…

주인공 : …

타테바야시 : 나… 좋아하는 사람이… 있어. 다른 반 사람으로 …줄곧 이전부터 좋아했지만 짝사랑이야…

주인공 : 짝사랑…

타테바야시 : 반이 다르니까 제대로 얘기한 적도 없고, 아는 사이도 아니지만…

주인공 : 한눈에 반했다는 건가… .

타테바야시 : 언제나 멀리서 그 사람을 바라보고 있었어.

주인공 : …

타테바야시 : 그 사람은 아마, 나를 잘 모를거라고 생각해. 물론 내 마음도 모를거라고 생각해. 언젠가는 알아줄거야… 언젠가는 나의 기분을 전할 때가 온다고… 그렇게 생각하고 있지만… 역시 용기가 나지 않아서… 발렌타인 데이에 준비한 초콜릿도… 결국 전해주지 못한 채…

주인공 : 그래…

타테바야시 : 전화로 너에게 상담한 후, 행동에 옮겨야겠다고 생각했어. 그 사람에게 말을 걸어서 자신을 알아주었으면 좋겠어. 확실히 자신의 기분을 전해야 한다고… 하지만… 안돼…

주인공 : 안돼…?

타테바야시 : 가까스로 그 사람과 대화를 나눌 수 있을 정도는 되었지만… 중요한 말을 할 수 없어. 확실히 감정을 전해야지라고… 그렇게 생각하지만 그 사람 앞에 서면 용기가 없어져 버리는 것 같아. 그 사람은 다정하게 그 자리에 서있을 뿐이지만… 무서워서 마음을 전할 수 없어… 내가 이렇게 겁쟁이였었나…하고 스스로가 싫어질 정도로.

주인공 : …

타테바야시 : 이상하지…?

주인공 : 그렇지 않아…

타테바야시 :…

주인공 : 나 대단한 말은 할 수 없지만… 타테바야시가 후회만은 하지 않았으면 좋겠어. 함께 기분좋게 키라메키 고교를 졸업하고 싶다고 생각해… 나… 타테바야시를 응원할게. 타테바야시가 나의 마라톤을 응원해 주는 것처럼 나도 할 수 있는 일은 해주고싶어. 뭘 할 수 있을지는 모르지만… 그…

타테바야시 : 고마워. 정말로 자상하네…

주인공 : 그렇지 않아… 하지만 타테바야시가 그렇게까지 생각해주는 녀석이라니… 부러운 녀석이군.

타테바야시 : 부러워…?

주인공 : 분명 굉장히 좋은 사람이겠지.

타테바야시: 응. 굉장히 멋있는 사람이야. 다정하고 따뜻하고 열심이고, 믿음직스럽고…

주인공: 오~ 그림에 나올 듯한 멋있는 녀석이야?

타테바야시: 응…

주인공: 하하하… 잘먹었어.

타테바야시: 저… 저기 말이야.

주인공: 왜 그래…?

타테바야시: …어떡하면 좋을까…

주인공: …응…?

타테바야시: 으,으응… 아무 것도 아니야.

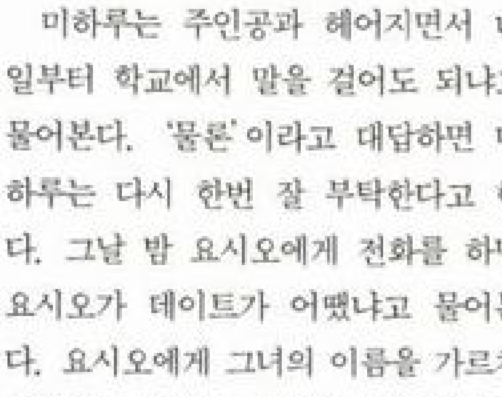


짝사랑하는 사람이 있다고 고백하는 미하루

미하루는 주인공과 헤어지면서 내일부터 학교에서 말을 걸어도 되냐고 물어본다. '물론'이라고 대답하면 미하루는 다시 한번 잘 부탁한다고 한다. 그날 밤 요시오에게 전화를 하면 요시오가 데이트가 어땠냐고 물어본다. 요시오에게 그녀의 이름을 가르쳐 주지만 요시오도 모르는 사람이라고 한다.

## 2월 22일

어제의 운동탓인지 패러미터가 많이 올라가 있다. 오늘부터는 방과후 미하루의 교실(J組教室)로 이동할 수 있다. 미하루의 교실에 가서 그녀와 얘기를 나누다 보면 친구가 미하루를 찾는다.


미하루의 교실을 찾아간다

여자 A: 미하루~ 뭐하고 있어?

주인공: 무슨 일 있어?

타테바야시: 미안해 가봐야 해.

주인공: …응

타테바야시: 방과후에는 친구와 졸업여행 계획을 짜고 있어. 계획이라고 해도 단지 잡담하는 것뿐이지만…

주인공: 하하하… 다 그렇지 뭐… 그럼, 잡담을 방해하면 미안하니까, 그만 갈게.

타테바야시: 아! 잠깐만…

주인공: 응?

타테바야시: 저기… 만약 괜찮다면, 오늘부터 함께 돌아갈 수 있을까?

주인공: 응?

타테바야시: 아,그게, 그러니까… 여러가지 의논하고 싶은 것도 있고…

주인공: 아아… (타테바야시 고민에 관한 이야기인가…?)

타테바야시: 만약 괜찮다면 말이지…

### 선택문

1. 좋아(いいよ)
2. 미안해 다음에 (ごめん、また今度ね)

주인공: 좋아. 하지만 문집의원의 일이 있어서 조금 늦어.

타테바야시: 문집위원?

주인공: 아~ 말하지 않았었나? 나 졸업문집위원이야

타테바야시: 우와, 그랬었구나. 그러고 보니 우리 반에서도 2명을 선발했었나…?

주인공: 각반에 2명씩인 것 같아.

타테바야시: 2명씩인가… 저기 혹시, 너희 반의 다른 한 명이란…

주인공: 시오리야. 음~ 그러니까 후지사키 시오리…

타테바야시: 역시….

주인공: 왜 그래?

타테바야시: 으응… 아무 것도 아니야.

주인공: 그래. 그럼 괜찮아? 조금 늦어지는데…

타테바야시: 괜찮아 그런 거 언제까지라도 기다릴 테니까.

편집작업이 끝나면 주인공은 다른 약속이 있다며 시오리에게 먼저 돌아가라고 한다. 시오리 때문에 시작한 마라톤이지만 미하루때문인지 시오리에게 점점 관심이 적어지는 것을 느낀다. 교문앞으로 나오면 미하루가 나중에 나타난다. 잠깐 주인공의 교실에 갔었다고 하는데…. 미하루와 여러 가지 대화를 나누며 돌아가던 도중, 미하루가 실프린트가 있다면 한 장 찍고 가자고 한다.



미하루와의 하교길

### 선택문

1. 그럼…찍을까 (じゃあ撮ろうか)
2. 난사양할래(俺はいいよ…)

배경을 고르라고 한다.

### 선택문

1. 타테바야시가 골라 (館林さんが選んでいいよ)
2. 응 그러니까…(え～とね…)

미하루는 ♡배경을 선택한다.



자~ 웃어요!

## 2월 23일

방과후, 미하루의 교실에 가보면 미하루가 자신의 머리 모양을 어떻게 생각하냐고 물어본다.

모든 편집작업을 마치면 오늘도 교문에서 미하루가 기다리고 있다.

### 선택문

1. 귀엽다고 생각해 (かわいいと思うよ)
2. 좋은 트레이드 마크가 되겠네 (いいトレードマークになるね)
3. 노코멘트… (ノーコメント…)

타테바야시: 문집작업은 어때? 잘되고 있어?

주인공: 응. 그럭저럭.

타테바야시: 후지사키씨와 작업하고 있지?

주인공: 엉? 응 그런데?

타테바야시: 예쁜 사람이지. 운동신경도 뛰어나고… 너의 소꿉 친구지?

주인공: 응… 엉? 어떻게 그걸?

타테바야시: 아,그…전에 남자애들이 얘기하는걸 들었으니까….

주인공: 아아… 과연…

타테바야시: 저기…

주인공: 응?

타테바야시: 잘못 알고있는 거라면 미안한데…

주인공: 뭔가?

타테바야시: 네가 좋아했던 사람이란 … 후지사키씨?

주인공: 응!? 어,어떻게!?

타테바야시: 왠지… 그런 사람이 옆에 있으면 좋아하게 되는 게 보통인가 하고…

주인공: …

타테바야시: 아! 대답하고 싶지 않으면 대답하지 않아도 돼.

주인공: … 그래…

타테바야시: 음…

주인공: 응, 시오리를 좋아했었어…

타테바야시: 그래… 아, 미안해 이상한 거 물어봐서…

주인공: 아니 신경쓰지 않아도 돼. 나도 그다지 신경쓰지 않고 있으니까.

타테바야시: 응.

주인공: 하하하. 곤란한데…

타테바야시: 저기. 어릴 적에는 뭐하면서 놀았어?

주인공: 응…? 어릴 적?

타테바야시: 마음에 드는 장소 같은데 있었어?

주인공: 마음에 드는 장소…? 아, 이 근처에 단골 과자점이 있을거야. 어렸을 적



에는 매일 갔었어.

타테바야시 : 아, 거기 데려가 줘.

주인공 : 응? 지금?

타테바야시 : 응.

주인공 : 상관없지만 그냥 보통 가게야.

타테바야시 : 상관없어. 데려가 줘.

주인공 : 그렇게 말한다면 가볼까?

가게에 도착한 주인공. 그곳은 미하루가 알고 있던 가게와 같은 곳이었다. 미하루는 어렸을 적에 주인공과 만난 적이 있을지도 모르겠다며 좋아한다.


추억속의 과자점

## 2월 24일

오늘도 모든 일과를 마치고 미하루와 함께 하교한다. 도중에 미하루가 잠깐 앉았다 가자고 한다. 둘은 강가의 계단에 앉기로 한다.


미하루와의 하교 이벤트

타테바야시 : 맞아, 맞아. 잊어버리고 있었다.

주인공 : 무엇을?

타테바야시 : 오늘은 말이지… 너에게 줄 선물이 있어.

주인공 : 선물?

타테바야시 : 응. 마라톤을 완주할 수 있도록.

미하루가 주인공에게 부적을 건네준다. 그런데 그 부적에는 교통안전이라고 쓰여져 있다.

주인공 : 고마워… 그런데 [교통안전] 이라고 쓰여져 있어.

타테바야시 : 마라톤용 부적은 없어서… 자. 마라톤이란 차도를 달리는 거지. 그래서 교통안전 부적으로… 행운이 있을까하고 생각해서…

주인공 : 하하하. 과연. 과연.

타테바야시 : 역시, 안될까?

주인공 : 그렇지 않아. 응, 꼭 행운이 있을거라 생각해

타테바야시 : 아. 그리고 짜-안!

미하루가 부적을 뒤집자, 거기엔 지난 번에 찍었던 사진이 붙여 있다.

주인공 : 아, 이건 이전에 찍었던…

타테바야시 : 마라톤, 게으름 피면 안돼. 내가 지켜보고 있을 테니까.

주인공 : 하하. 이젠 게으름 피울 수 없겠는데.

타테바야시 : 힘내, 마라톤.

주인공 : 고마워 내일부터 연습할 때도 이거 가지고 달릴게.

타테바야시 : 응. 그럼 슬슬 가볼까.


부적까지 준비해주는 미하루

## 2월 25일

미하루가 준 부적 덕분인지 컨디션이 굉장히 좋아졌다. 방과후 미하루와 함께 집으로 돌아가다가 강가에 다시 앉게 된다.

타테바야시 : 이제 곧 봄이구나…

주인공 : 응.

타테바야시 : 그리고 이제 곧 헤어지는… 건가…

주인공 :

타테바야시 : 저기.

주인공 : 응?

타테바야시 : 우리들 졸업해도, 계속 친구로 지낼 수 있을까?

주인공 : …? 아, 물론이지.

타테바야시 : 거짓말.

주인공 : 응? 어째서?

타테바야시 : 서로 알고 나서 아직 조금밖에 지나지 않았어. 졸업하면 헤어져야 하는데, 계속 친구로 지낼 수 있을 리가 없어.

주인공 : 그렇지 않다고 생각하는데…

타테바야시 : 중학교때 친구나 다른 고등학교로 간 사람하고 지금도 함께 만나거나 전화하거나 해?

주인공 : 그건… 그런 것은, 그다지 하지 않게 되지만…

타테바야시 : 그것 봐… 우리들도 마찬가지야… 분명히…

미하루는 자리에서 일어난다.

타테바야시 : 스쳐 지나가는, 수많은 추억… 그 중 하나가 되어 버리는 거겠지.

주인공 : …

타테바야시 : [그 사람]에 관한 일도… [그 사람]에 관한 일도 추억이 되어 버리는 걸까…

주인공 : 응?

타테바야시 : 고등학교 시절의 달콤새콤하고, 조금은 마음아픈 추억… 왠지 멋있지 않아.

주인공 : 포기한다는… 거야?

타테바야시 : 응.

주인공 : 어째서?

타테바야시 : 이제는 고백 같은 것은 할 수 없어…

주인공 : 응?

### 선택문

1. 힘내(がんばろうよ)
2. 그걸로 된거야?
(それでいいの)
3. 타테바야시가 그렇게 말한다면…(館林さんがそう言うなら…)

주인공 : 그걸로 된거야?

타테바야시 :…

주인공 : 후회는 하지 않았으면 해….

타테바야시 : 하지만… 나? 분명히 그 사람을 화나게 할거야.

주인공 : 화가 나? 어째서?

타테바야시 : …오늘은 그만 돌아가자.

주인공 :…

타테바야시 : 미안, 나 같은 건 신경쓰지 말고 마라톤 힘내. 그럼…


포기하면 안돼! 미하루

집으로 돌아온 주인공은 낙심에 빠진 미하루에게 뭔가를 해주고 싶어 그녀에게 전화하지만 미하루는 이제 와서 고백할 수는 없다고 한다.

## 2월 26일

학교에서 미하루를 격려해주고 싶지만 어떡하면 좋을지 몰라서 요시오와 상담한다. 요시오는 주인공에게 미하루의 고백 연습상대가 되어 주라고 말한다. 그러는 사이에 익숙해지면 분명 용기가 생겨서 고백할 수 있을 거라고 한다. 방과후, 미하루의 교실에 가보지만 미하루는 보이지 않는다. 편집작업을 마친 후, 교문을 나오는 주인공을 미하루가 기다리고 있다. 미하루에게 어제의 일을 말하려고 하지만 그녀는 계속해서 다른 말만 한다.


기운이 없어 보이는 미하루

주인공 : 타테바야시!

타테바야시 : …

주인공 : 그런 얘기하고 싶은 게 아니야…

타테바야시 : 응.

주인공 : 잠깐 앉았다 갈까.

타테바야시 : 응…

다시 강가에 앉은 두사람.

주인공 : 저… 타테바야시의 고백말인데…

타테바야시 : 응…

주인공: 쓸데없는 간섭일지도 모르지만… 역시 딱 잘라 실행하는 게 좋다고 생각해.

타테바야시: …

주인공: 이대로 졸업하면 반드시 후회할거라고 생각해.

타테바야시: 그렇게 말해도…

주인공: 타테바야시…

타테바야시: 나 역시 포기할래…

주인공: 음…

타테바야시: 역시 말할 수 없어… 그 사람에게 [좋아해]라고…말할 수 없어…

주인공: …포기하면 안돼.

타테바야시: 나… 너처럼 강해질 수 없어…

주인공: 할 수 있어

타테바야시: …

주인공: (어떻게든 해서 용기를 주고 싶어…)

타테바야시: …

주인공: 연습… 해볼까?

타테바야시: …응?

주인공: 고백연습…

타테바야시: 고백연습?

주인공: 나를 그 상대라고 생각하고 '좋아해'라고 말하는 연습을 하는거야.

타테바야시: 그런… .

주인공: 그,그건 그 사람하고는 다르니까 분위기도 낼 수 없고 나로는 역부족일지도 모르지만 조금은 용기가 생길지도 모르고.

타테바야시: 하지만…

주인공: 창피한 것은 알겠지만 …

타테바야시: …

주인공: 응? 해보자.

타테바야시: …

주인공: 응?

타테바야시: 으…응.

주인공: 나를 그 사람이라고 생각하고…

타테바야시: …

주인공: 힘내…

타테바야시: …

주인공: …

타테바야시: 당신을…

주인공: …

타테바야시: 당신을 좋아합니다…

주인공: 그,그것 봐. 말할 수 있잖아, 그것과 같은 말을 그 사람에게…

타테바야시: …당신을 … 예전부터 … 너무 좋아했어요.

주인공: 엉?…

미하루는 말을 마치자, 울면서 도망쳐 버린다.



울면서 가버리는 미하루

주인공: 타테바야시… 어떻게 된거지…?

주인공은 집으로 돌아와서 미하루의 일을 생각한다..

주인공: 타테바야시가 울고 있었어…그건… 어떻게 된거지…?내가 무리한 일을 강요했기 때문인가…?

주인공은 자기가 정말 미하루를 좋아하게 된 것은 아닐까하고 생각한다. 이때 요시오로부터 전화가 온다. 요시오는 같은 학교, 같은 나이의 여자에게서 전화가 올 확률은 거의 없다면서 미하루가 혹시 처음부터 알고 전화한게 아니냐고 묻는다. 미하루의 고백이 머리에서 떠나지 않는 주인공은 이를 확인하기 위해 전화를 하지만 미하루는 곧바로 끊어 버린다.

## 2월 27일

미하루의 일로 신경이 쓰여서 연습에 집중하지 못하는 주인공. 수업이 끝나자마자 미하루의 교실에 찾아가지만 메구미가 미하루는 오늘 학교에 안나왔다고 한다. 편집작업중에도 미하루를 생각하는 주인공. 작업을 마친 후, 시오리가 여기에 주인공이 찍힌 사진이 있다면서 체육제때의 사진을 보여준다. 그것은 100미터 달리기 시합때의 사진인데 유독 한사람만이 주인공을 응원하고 있는 것이 보인다. 그것은 바로 미하루였다. 결국 미하루가 좋아하는 사람이 자신이라는 걸 깨달은 주인공. 집으로 돌아오면 미하루에게서 편지가 와있다.



미하루가 좋아하는 건 다름아닌 주인공이었다!

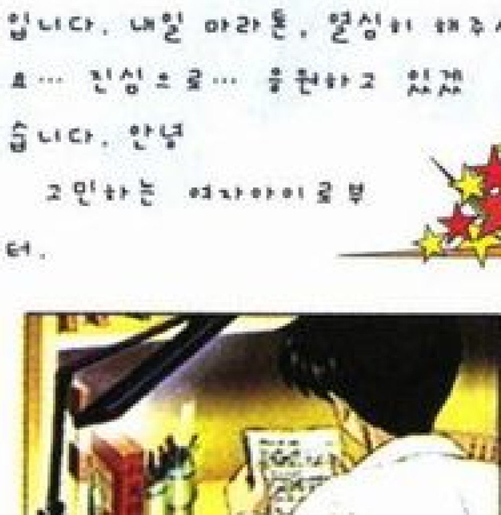


미하루의 편지가 와있다

다나카씨가 아닌 당신에게… 갑작스런 편지에 미안합니다. 하지만 당신에게 고백해야하는 일이 생겼습니다. 전화로 말할 용기가 없기에 편지를 씁니다. 저기… 나 실연당해 버렸어…내가 아주 좋아하는 그 사람에게. 나에 대한 마음 같은 건 전혀 없다는 걸 알았어… 그 사람에게 처음에 말을 걸었을 때, 난 그 사람의 관심을 끌기 위해 필사적이었어. 조금이라도 나를 생각해주기를 원해서 나 그 사람에게 인생상담을 해버렸어. 그 사람을 속인 게 되어버렸지만… 그때 말했어. 나의 고민은 사실이었어. 고교생활의 미련… 그 사람에 대한 마음. 나의 상담에, 그 사람은 진지하게 대답해 주었어. 그 사람은 행동으로 옮기라고 말해주었어. 아주 좋아하는 그 사람에게 격려받아서 굉장히 기뻤어. 그래서 나도 용기를 내서 행동으로 옮기려고 했어. 그 사람에게 [만나고 싶어]라고 부탁했을 때 정말로 심장이 튀어나오는 줄 알았어. 처음으로 만났던 날, 나 그 사람에게 고백할 생각이었어. 사실을 말하고 나의 감정을 전할 생각이었어. 하지만 말할 수 없었어. 만약 거절당한다면하고 생각하니, 아무리 해도… 말할 수 없었어… 오처럼 말할 수 있게 되었는데, 다시 뿔뿔이 흩어지게 되는 것이.

참을 수 없이 무서웠기 때문에… 굉장히 힘들었어. 용기가 없는 주제에 조금이라도 그 사람이 알아주길 바래… 그 마음만 어쩔 수 없을 정도로 커져 있었어… 그래서 또 거짓말을 했어… 내가 좋아하는 사람은 따로 있는 것처럼 말해서… 그 사람에게 상담했어… 거짓말하는 게 조금은 괴로웠지만… 하지만 덕분에 서로 격려해줄 수 있는 멋진 친구가 될 수 있었어. 그게 기뻤어. 처음 학교에서 얘기했을 때는 꿈만 같았어… 하지만… 착각하고 있었던 거였어. 정말로 말하지 않으면 안되는 것은 따로 있는데 ,사이가 좋아지면 좋아질수록 나는 그 말을 할 수 없게 되어 버렸어. 사실은 그게 중요한건데. 나는 보고도 보지 않은 척을 하고 있었어… 아무 것도 아닌 말을 하는 것이 즐거웠기 때문에… 기뻤기 때문에… 하지만 언제까지나 그대로 있을 수는 없었어… 그렇겠지. 내가 그렇게 어두운 얼굴을 하고 있으면 신경 쓰이겠지… 언제나 격려해준 그 말… 그 마음… 정말로 기뻤어… 하지만 굉장히 힘들었어…그 자상한 한마디 한마디가 두사람의 거리를 멀어지게 하는 것처럼 느꼈기 때문에… 굉장히 기뻐해야 하는데… 굉장히 슬펐어… 견디기 힘들었어… 귀를 막아버리고 싶었어… 좋아했기 때문에… 정말로 좋아했기 때문에… 나… 뭘 쓰고 있는 걸까… 다나카씨에게 쓰는 건지, 그 사람에게 쓰는 편지인지… 스스로도 잘 모르게 되어 버렸어… 계속 속여 왔는걸… 분명 화나 있겠지… 이제 전화도 할 수 없어… 학교에서도 말을 걸 수 없어… 곧 졸업이니까, 어차피 학교에서는 말을 걸 수 없겠네… 이제 잘 된 걸까? 언제나 고민 들어줘서 고마워. 정말로 이것으로 마지막입니다. 내일 마라톤, 열심히 해주세요… 진심으로… 응원하고 있겠습니다. 안녕

고민하는 여자아이로부터.



모든 사실이 밝혀졌다





때로는 거짓말도 필요하다

주인공: 나는 최악이야… 타테바야시를 이렇게까지 힘들게 하고 있었다니…

주인공은 미하루에게 전화를 걸지만 자동응답기가 대신 받는다.

주인공: 여보세요. …편지 읽었어… 그…뭐라 말하면 좋을지… 아직… 포기하기에는 일러… 타테바야시가 좋아하는 [그 사람]은 타테바야시를 정말로 걱정하고 있었겠지? 분명 타테바야시를 소중하고 생각하고 있을거야… [그 사람]도 최근에는 타테바야시에 관한 것만 생각하고 있지 않나 생각해, 차였다고 생각하고 있는 것도 잘못 생각하는 것이라고 생각해. 단지 [그 사람]이 바보라서 둔감해서 어쩔 수 없는 녀석일 뿐이야. 분명… 포기하기에는 빨라… 만일 괜찮다면 내일 마라톤 대회 보러 와 주었으면 해… 행동에 옮기면 문제는 해결된다고, 증명해 보이겠어. 나 자신을 위해서… 그리고 타테바야시를 위해서 달릴테니까… 타테바야시가 한 번 더 용기를 가질 수 있도록… 완주해 보일 테니까… 그러면… 이번에는 연습이 아니라… 제대로 고백해 주었으면 좋겠어… 분명 괜찮을 테니까… 나에게는 …나에게만은 [그 사람]의 마음을 알고 있으니까… 제멋대로일지는 모르지만…기다리고 있겠어… 그럼…이만…



미하루에게 자신의 마음을 고백하는 주인공

## 2월 28일

마침내 시합날, 경기장에 온 주인공은 미하루를 찾는다.

주인공: (타테바야시는…)

후지사키: 드디어 하는구나!

주인공: 응?

시오리와 요시오가 응원하러 와주었다.

요시오: 어때, 몸상태는?

주인공: 아, 아아…

요시오: 아까부터 뭘 그렇게 두리번거리고 있는거야?

주인공: 아니…(그런 짓을 했어…오지 않는 게 당연한가…)

키요카와: 야~

요시오: 아,키요카와씨

후지사키: 안녕하세요.

키요카와: 우와, 응원단이 와있었네, 컨디션은 어때.

주인공: …그저 그래.

키요카와: 뭐야? 기운이 없잖아. 긴장하고 있는거야?

주인공: 아…조금.

선수들은 스타트 위치에 정렬하라는 방송이 나온다.




주인공의 응원단 등장!

키요카와: 아, 드디어 시작이다. 그럼, 가자.




노조미를 이길 수 있을까?

요시오: 그럼, 우리는 관람석에 가 있을게.

시오리: 힘내.

주인공: 아, 시오리.

후지사키: 응? 왜?

주인공: 우리들, 사이좋은 소꿉 친구지.

후지사키: 응.

주인공: 저말이야… 이제부터도, 계속 사이좋은 소꿉 친구로 있어 주었으면 해.

후지사키: 어떻게 된거야?

주인공: 아니… 아무 것도 아니야.

후지사키: 이상해. 그럼, 힘내.

출발지점에 서서 관람석을 쳐다본다.

주인공: 역시, 없겠지…

그순간, 어디선가 힘내라는 미하루의 목소리가 들린다.

주인공: 지금 이건…

관중석을 보지만 역시 아무도 없다.

주인공: …기분탓인가…

타테바야시: 힘내.

관중석에 미하루가 서 있다는 것을 발견한 주인공.

타테바야시: 힘내-!



주인공을 응원하는 미하루

주인공: 타테바야시…

타테바야시: 힘내!!

주인공: 와주었구나…

타테바야시: 너무나 좋아해!!




나도 너무나 좋아해

마침내 마라톤이 시작되면서 게임이 끝난다. Ⓟ




마침내 여행의 시가 끝났다!








PLAY STATION/SEGA SATURN

6천5백만년 전의 유희!

# 블루 스팅거

## BLUE STINGER

제작사 : 클라이맥스 그래픽스
장르 : 어드벤처
발매일 : 3월 25일 (발매 중)
발매가 : 5,800엔

DC발매 당시부터 화제가 되었던 블루 스팅거…. DC의 능력을 충분히 살린 그래픽이 플레이어의 마음을 흡족하게 하지만 자유로운 시점 변환이 불가능하고, 상당히 올드 스타일의 캐릭터 디자인 때문에 아쉬움이 많이 남는 작품이다. 마치 헐리우드 영화를 보는 듯한 웅장한 스케일의 스토리가 조금만 더 충실했더라면 이러한 결점도 보완됐을 텐데…. 아무튼 이제부터 6천5백만년 전의 수수께끼를 풀어보도록 하자!

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

## 조작방법

-방향키(아날로그 포함) : 캐릭터, 커서의 이동

-A 버튼 : 결정 버튼

-B 버튼 : 취소, 물 속에서는 헤엄치기

-X 버튼 : 근거리 공격 (독스의 경우는 방어)

-Y, R 버튼 : 원거리 공격 (장비하고 있는 무기를 사용)

-START 버튼 : 메뉴화면 호출

## 메뉴 화면의 설명

### MAP

말 그대로 지도다. 선택하면 각 구역의 지도를 볼 수 있다. 일단은 자신이 가본 곳만 지도에 표시되지만 세이브 포인트 옆에 설치되어있는 맵 다운기에서 그 구역의 전체 지도를 다운 받을 수 있다(VMS을 사용하는 건 아니다). 붉은 색으로 표시 된 곳이 현재 있는 장소, 녹색은 한 번 가본 장소, 파란색은 아직 가보지 못한 곳을 뜻한다.




R, L 버튼으로 줌 인, 아웃 할 수 있다

### ITEM

가지고 있는 아이템을 사용하거나 아이템 설명을 볼 수 있다.

-USING : 회복 아이템을 사용한다.

-ANOTHER : 현재 가지고 있는 아이템을 모두 표시한다. 선택하면 각 아이템의 구체적인 설명을 볼 수 있다.




아이템 설명을 봐야 하는 아이템도 있다

## WEAPON

현재 가지고 있는 무기를 장비할 수 있다. 엘리엇과 독스는 서로 다른 무기를 쓰기 때문에 상황에 따라 바꿔줘야 한다. 엘리엇의 경우는 근거리 무기(SHORT)를 설정해 두면 여러 가지 근접 공격을 펼칠 수 있다.

## CHANGE

현재 플레이 중인 캐릭터를 체인지 한다. 체인지 할 수 있는 캐릭터는 엘리엇과 독스 둘 뿐이다. 급박한 상황일 때에는 캐릭터 체인지가 유용할 수 있다.

# 등장인물 소개



엘리엇 · G · 발라드

주인공. ESER(Especial Sea Rescue) 특수해난구조대 C730 소대원. 팀 클래스 B. 레스큐 대원으로서의 사명에 불타오르는 열혈한으로 곤란한 사람을 보면 지나치는 법이 없다. 2년만의 장기휴가를 맞이해 친구인 팀과 함께 다이노서 섬 근해에서 낚시를 하던 중 사건에 휘말린다.



제닌 · 킹

목재 경비보호대 다이노서 섬 내부 근무원. 이전에는 ESER의 엘리트 부대 팀 클래스 S의 대원이었다. 16세에 MIT 석사과정을 마친 천재이기도 하고, 특히 컴퓨터와 총기류에 정통하다.



네피림

팀이 만든 「보툴 엔젤 시리즈 행운의 천사 네피림」의 모습을 빌어 태어난 수수께끼의 생명체. 현 시점에선 아무 것도 알 수가 없다.



독스 바우어

다이노서 섬과 본사를 연결하는 운송 연락선 디에나 호의 선장. 과거는 수수께끼에 쌓인 인물이지만 전직 군인으로서 다이노서 섬 제 1차 조사대로 참가했던 적이 있다. 군인시절부터 총기 다루는데 익숙해져서 여러가지 총기류를 자유자재로 다룰 수 있다.



아이셔

다이노서 섬 연구시설 「제노바이올로지컬 연구소」에서 근무하는 여성 연구원. 이 시설 내의 연구 내용과 성과는 일절 공표되지 않았다.



랫츠

다이노서 섬 안의 바 마스터. 「랫츠의 가게엔 뭐든지 있다」라고 섬 안에 소문이 나있는 것은 어떤 의미일까?

# 헬로 마켓 아이템 일람

| 아이템 이름 | 가격 | 비고 |
|---|---|---|
| 회복 아이템 | | |
| 헤시 드링크 숏(HASSY DRINK SHORT) | 30 | 체력 회복 小 |
| 헤시 드링크 롱(HASSY DRINK LONG) | 60 | 체력 회복 大 |
| 핫 도그(HOT DOG) | 120 | 체력 상당히 회복 |
| 햄버거(HAMBURGER) | 160 | 체력 완전 회복 |
| 초밥 플레이트(SUSHI PLATE) | 300 | 체력 완전회복, 최대체력증가 小 |
| 파스타 플레이트(PASTA PLATE) | 800 | 체력 완전회복, 최대체력 증가 中 |
| 스테이크 플레이트(STEAK PLATE) | 2400 | 체력 완전회복, 최대 체력 증가 大 |
| 근접용 무기 | | |
| 도끼(EMERGENCY AXE) | 300 | 엘리엇용 |
| 스턴 로드(STUN ROD) | 3300 | 엘리엇용 |
| 피스트 해머(IRON FIST) | 4000 | 엘리엇용 |
| 레이 소드(RAY SWORD) | 7000 | 엘리엇용. 진행중 얻을 수 있음 |
| 스모 티셔츠(SUMO T-SHIRT) | 720 | 독스용 |
| 프로레슬링 티셔츠(WRESTLE T-SHIRT) | 2300 | 독스용 |
| 일격 필살 곤봉(JUMBO CLUB) | 8000 | 독스용 |
| 원거리 무기 | | |
| 약품총(ACID GUN) | 1200 | 엘리엇용 |
| 3연사 샷 건(SHOT GUN) | 1560 | 엘리엇용. 진행중 얻을 수 있음 |
| 플라즈마 건(PLASMA GUN) | 3650 | 엘리엇용 |
| 레일 건(RAIL GUN) | 4000 | 독스용. 진행중 얻을 수 있음 |
| 네이팜 런처(NAPALM GUN) | 5000 | 엘리엇용. 진행중 얻을 수 있음 |
| 개틀링 건(GATLING GUN) | 7000 | 독스용. 진행중 얻을 수 있음 |
| 레이저 건(LASER GUN) | 8500 | 엘리엇용 |
| 독스 바주카(SUPER BAZOOKA) | 16000 | 독스용 |
| 호밍 레이 건(RAY GUN) | 800000 | 살 수 없음 |
| 무기 탄창 | | |
| 권총 탄창(HAND GUN MAGAZINE) | 50 | |
| 석궁 탄창(ARROW MAGAZINE) | 60 | |
| 약품총 탄창(ACID TANK) | 90 | |
| 3연사 샷 건 탄창(SHOT GUN MAGAZINE) | 120 | |
| 호밍 레이 건 배터리(RAY GUN BATTERY) | 150 | |
| 개틀링 건 탄창(GATLING GUN MAGAZINE) | 200 | |
| 레일 건 탄창(RAIL GUN MAGAZINE) | 200 | |
| 플라즈마 건 배터리(PLASMA GUN BATTERY) | 230 | |
| 네이팜 런처 탄약(NAPALM GUN MAGAZINE) | 200 | |
| 엘리엇 바주카 탄약(BAZOOKA MAGAZINE) | 320 | |
| 레이저 건 배터리(LASER GUN BATTERY) | 400 | |
| 독스 바주카 탄약(SP. BAZOOKA MAGAZINE) | 500 | |
| 그 외 | | |
| 독신(DOXIN) | 380 | 심장약. 데플린의 이벤트에 필요 |

DREAMCAST

# 게임에 대한 팁

## 「돈은 목숨보다 소중하다!」 – 도박 묵시록 카이지 中

정말이지 이토록 자본 지상주의를 느껴본 게임은 없었다. 말이 필요 없다. 무조건 돈을 모아라. 회복 아이템이든 무기든 탄창이든 뭐든지 얻으려면 돈이 든다. 황당하게도 이 모든 것을 자동판매기에서 얻는다는 것이 정말 미칠 노릇이지만…(최종 보스를 물리칠 수 있는 무기가 자동판매기에서 판매되고 있다니!). 돈을 얻으려면 싸워야 한다. 왠지는 모르지만 아무튼 적들이 토해내는(?) 돈을 착실히 모아두는 것이 좋다. 동전 하나라도 버리지 말고, 적을 물리칠 때에도 뿌리는 돈을 모두 얻을 수 있도록 좋은 위치로 유인해 해치우자. 게임 도중 얻을 수 있는 현금 카드로 상당한 돈을 얻을 수 있지만 슈퍼 바주카 하나 사면 그것도 바닥나 버린다. 기본적인 회복



동전 하나라도 놓치지 말자!

아이템과 탄창은 항상 넉넉히 살 수 있도록 돈을 지니고 있어야 한다. 그러기 위해서는…

## 근접 공격에 모든 것을 걸어라!

총알 하나 하나가 피 같은 돈이므로 될 수 있으면 근접 공격으로 싸워야 한다. 엘리엇은 야구 배트나 도끼 등으로 매우 좋은 효과를 볼 수 있다(최강의 근접 무기 레이 소드가 있다면 더 바랄 것이 없지만). 3번째까지 공격이 들어간 뒤 저스트 프레임으로 4번째 마무리 공격이 들어가므로 익숙해질 때까지 연습해두자.

독스의 경우에는 가라데 복이나 레슬링 티셔츠를 장비해 근접 공격을 할 수 있지만 거의 쓸모 없는 공격이니 사용하지 말자(돈이 아까우니 그런 무기는 사지 말자). 하지만 가드가 가능한 독스이므로 이것도 잘만 이용하면 노 대미지로 적을 물리치는 일이 쉬워진다고도 할 수 있다(일격필살 곤봉이 있다면 더 이상 할 말이 없지만). 근접 공격을 할 때에는 적의 측면이나 배후를 노리고, 적의 공격패턴을 잘 읽어야 한다. 물론 적의 주무기인 긴 팔의 반대 면에서 공격하는 것은 상식이다.

## 체력 관리에 신중하라!

자동 판매기에서 판매하고 있는 회복 아이템 중 초밥 플레이트와 파스타 플레이트, 스테이크 플레이트는 최대 체력을 늘려준다. 이것을 이용해 독스와 엘리엇의 체력을 최대치로 올려놓자. 돈이 모자란다면 적어도 엘리엇의 체력만은 최대치로 만들도록 하자(엘리엇은 도중 혼자 움직일 때가 많다). 또한 체력은 항상 두 사람 모두 가득 채울 수 있도록 하자. 에너지가 모자라는 긴박한 상황일 때 회복 아이템을 쓰면 아이템을 먹는데(또는 마시는데) 걸리는 시간 때문에 십중팔구 그대로 죽게 된다. 이럴 때에는 캐릭터 체인지를 사용해 위기를 벗어나야 하기 때문이다..

## 그 밖의 것들

이 게임은 한 번 클리어 하는 것으로 그 재미가 끝나는 것이 아니다. 일단 한번 클리어하고 나면 데이터를 세이브할 것인가를 물어오는데 반드시 세이브해두도록 하자. 그러면 다른 데이터들과는 달리 노란색의 데이터가 생길 것이다. 그 데이터로 게임을 다시 시작하면 재미있는 일이 발생한다. 일단 바로 전에 클리어했을 때의 소지금이 그대로 이어진다. 만일 1만 길드를 지닌 채로 게임을 클리어했다면 1만 길드를 가지고 게임을 시작할 수 있다. 또한 회복 아이템인 해시 숏과 해시 롱을 각각 100개 씩 가진 채로 게임이 시작되다. 즉, 이제 회복 아이템을 사는데 돈을 안 써도 된다는….

하지만 여기서 끝나는 것이 아니다. 만일 옵션을 설정해 HARD모드로 클리어한 데이터로 다시 게임을 시작하면 해시 숏과 해시 롱은 0개 그대로이지만 궁극의 무기-상점에서 무려 80만 길드에 팔고 있는 (그것도 품절 된)-호밍 레이 건을 얻을 수 있다. 4방향 호밍 레이저가 나가는 이 무기만 있으면 클리어는 문제가 안 된다. 자! 그러면 이 호밍 레이 건을 가지고 이번에는 노 세이브 클리어에 도전해보자! 더불어 최단축 클리어까지! 과연 노 세이브로 클리어하면…!!



PC에 넣어보면 이런 그림도…

# 게임을 시작하자!

**여기에 있는 공략은 일단 전체적인 스토리와 루트 설명에 중점을 두었음을 밝혀둔다. 이런 종류의 게임은 몸으로 직접 부딪혀서 실마리를 풀어나가는 것에 그 재미가 있으므로 공략은 정말로 막히는 부분이 있다고 생각될 때에만 보도록 하자.**




공룡 멸종의 원인은 운석?

## 프롤로그

### 6천 5백만년 전 백악기 말

### 서기 2000년

멕시코 유카탄 반도에서 일어난 대지진은 사상최악의 피해를 입혔다.

진원지의 바로 위에 나타난 작은 섬을 남기고 반경 200킬로미터의 육지를 바다로 침몰시켜버린 것이다.

그 후의 조사 결과, 수몰된 지형은 6천 5백만년 전…공룡을 멸종으로 몰아넣은 초거대운석 「다이노서킬러」의 크레타 흔적과 일치하는 것이 판명, 융기한 작은 섬은 그 중심에 위치하고 있었다. 그 섬은 「다이노서 섬」이라고 이름 붙여졌다.



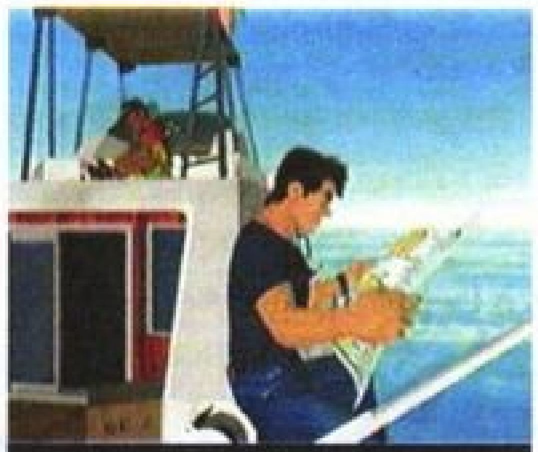

지도를 비꾸어 놓은 대지진


너무나도 잘 꾸며진 무대

## 서기 2018년 현재



미사일?


주인공은 휴가를 즐기고 있다

## 다이노서 섬 근해

엘리엇 : 이봐 팁.

팁 : 응, 뭐야 엘리엇?

엘리엇 : 저런 후진 섬에 연구소 따윌 지어서 뭘 하겠다는 거야? 키무라라는 회사는?

팁 : 글쎄…나처럼 거주구에도 들어갈 수 없는 운송선 말단은 알 수 없지.

엘리엇 : 말단이라면서 호화로운 배잡아 이거?

팁 : 빌린 거야. 키무라의 배다. 우리 독스 선장의 연줄이지. 크리스마스에 낚시 친구가 놀러온다고 울면서 매달렸더니 얘길 들어줬어. 다만 크리스마스 장식을 해서 돌려준다라는 게 조건이다.

엘리엇 : 장식?

팁 : 말 안 했나? 이 배 키무라 테크사의 해상 크리스마스 파티용이야.

엘리엇 : 듣지 못했는데.

팁 : 괜찮아. 두 사람이 하면 아침에는 끝날 거야.

엘리엇 : 난 사양해 줘. 2년만의 휴가라는 건데…


이러는 사이 운석은 위성을 파괴

엘리엇 : 이봐, 아까부터 벌써 장식준빈가? 뭐야 이게?

팁 : 네피림. 보틀 엔젤 시리즈의 최신작. 행운의 천사라는 녀석의 한정 모델이지. 뱃머리에 매달아서 마(^^)를 물리쳐 준다는 거야. 헤헤, 어때? 괜찮지?


보틀 모형은 정말 신기하다


섬에 떨어진 미사일 운석

팁 : 뭐야 뭐야 뭐야 뭐야!

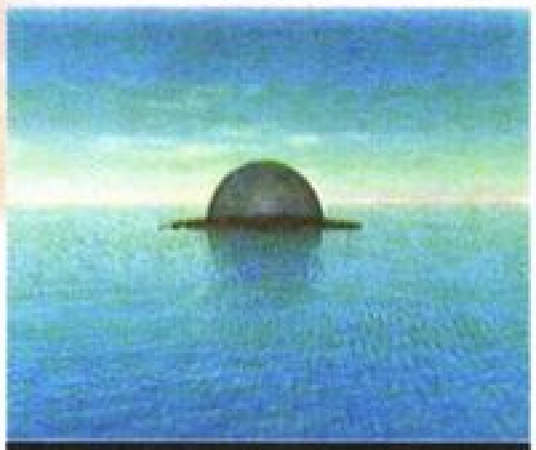
엘리엇 : 팁! 배를 돌려!

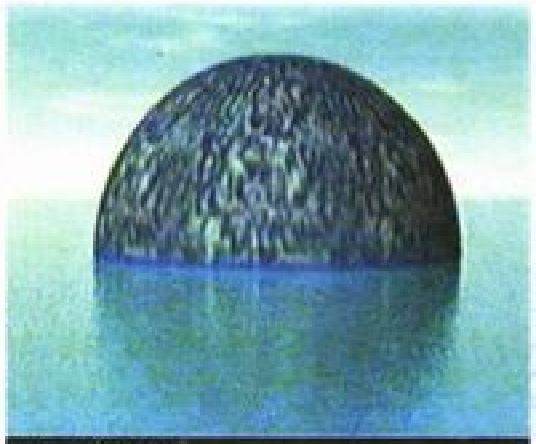
팁 : 어, 어디로?

엘리엇 : 섬이다 바보야! 자고 있었냐!

팁 : 앗, 아아 알았어.

엘리엇 : 긴급통신. 긴급통신. 여기는 ESER 특수해난구조대 C730 소대 소속 엘리엇 · 발라드. 응답바랍니다. 여기는…


갑자기 섬에서 무엇인가가


섬은 보호막으로…

엘리엇 : 팁!


정말이지 영화적인 구성이다


이상한 존재가 네피림으로 변화


갑작스런 괴물의 습격


정신을 잃은 엘리엇에게 네피림이 보여준 것은…

정신을 차리고 나면 눈 앞에 있던 네피림이 어딘가로 사라진다. 이 섬에 대체 무슨 일이 일어난 것일까?

# PART 1. 제닌의 S·O·S

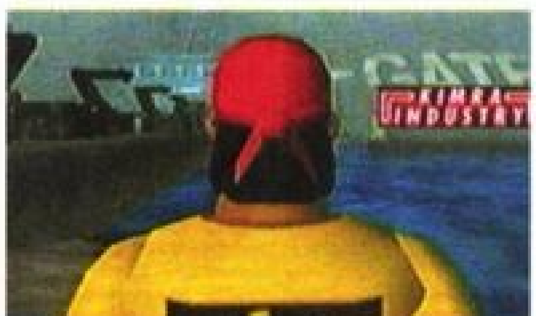
이제 게임이 시작되었다. 메뉴화면을 호출해보면 현금카드를 빼고는 아무 것도 갖고 있지 않은 엘리엇. 무기도 없으므로 적이 나타나면 맨손으로 싸워야 한다. 그러니 연속 4연타 공격을 익숙하게 할 수 있도록 조금은 연습해두자. 이제 눈앞에 있는 문으로 달려가면 통신이 들어왔다는 메시지가 나오면서 스타트 버튼을 누르라고 한다.

엘리엇 : 여기는 특수해난 구조대, C730 소대 엘리엇 발라드

??? : 여기는 KISS 다이노서 섬 분실 근무 제닌 · 킹. 현재 다이노서 섬 내에 비상사태발생 중. D7 장비 구원대의 긴급파견을 요청합니다. 좌표는……

엘리엇 : 제길…끊어져버렸다.

다시 문으로 향하면 누군가 엘리엇을 뒤에서 바라보고 있다는 걸 알 수 있다.


이 자는 누군가?

일단 이 수수께끼의 남자가 있던 곳으로 가보자. 남자의 모습은 안보이지만 그 자리에 귀중한 회복 아이템인 헤시 숏이 놓여져 있다. 이걸 얻은 뒤 문 쪽 가면 다시 통신이 들어온다.

제닌 : 다시 한 번 긴급파견을 요청합니다. 엘리엇 · 발라드 들립니까?

엘리엇 : 그럭저럭 들려…이쪽은 엘리엇 · 발라드…저기…

제닌 : D7 장비구원대의 파견을 긴급히 요청합니다. 좌표는…

엘리엇 : 자, 잠깐 기다려 줘! 나는 휴가 중이고 빈손이고, 즉, 그러니까…

제닌 : …그러니까…?

엘리엇 : …조난중이야….

제닌 : …알았어요. 당신의 현재 좌표를 가르쳐줘요, 엘리엇.

엘리엇 : 선착장이 있는 곳…이라고 밖에는.

제닌 : OK 엘리엇. 우선 ID 카드를 찾아요. 그 근처에 사람이 죽어있을 테니까, 누군가 가지고 있을 거예요. 우…아파…

엘리엇 : 뭐, 뭐라고? …그 근처에 사람이 죽어있을 거라고…?

무시무시한 말을 하는 여자다. 아무튼 문으로 들어가면 제닌의 말대로 시체들이 뒹굴고 있다. 그 중에서 C01 게이트 키를 얻고 계속 앞으로 나아가자. C01 게이트까지 오면 인간형의 괴상한 괴물근처에 헤시 숏이 놓여있다. 이것을 주우면 괴물과 첫 전투를 하게된다.



적을 만나면 무조건 측면이나 배후를 먼저 잡는 것이 필수!

아까 익혀두었던 4연속 공격으로 가볍게 물리치자. 녀석들의 공격 패턴은 단순하기 때문에 별 어려움은 없을 것이다. C01 게이트 안으로 들어가면 다음 문으로 향하면 갑자기 거대한 몬스터가 나타난다. 순간 엘리엇은 공격당하지만 누군가가 뒤쪽에서 괴물을 쓰러뜨려 준다. 아까 엘리엇을 먼 곳에서 바라보고 바로 그자다.



우악! 이런 녀석도 있는 건가?



간단히 괴물을 쓰러드린 남자

??? : 큰일날 뻔했군….

엘리엇 : 고마워. 덕분에 살았군. 나는 엘리엇 · G · 발라드.

??? : 팀은 어떻게 됐지?

엘리엇 : 당신은?

독스 : 독스. 디에나 호의 선장이다. 네가 엘리엇이라면 팀과 함께일텐데.

엘리엇 : 팀은….

독스 : …죽은 건가?

엘리엇 : …모르겠어…

독스 : 몰라? 모르겠다고! 구조대란 이름이 울겠군! 팀이 자주 얘기했어…자기에겐 우수한 ESER 대원의 친구가 있다고. 너 섬에 뭐하러 갈 작정이지?

엘리엇 : 나도 구조대의 일원이야. …재난자를 돕는다.

독스 : 웃기는군. 이 녀석. …나도 같이 가주지. 너 같은 얼뜨기에게 맡길 순 없어!

엘리엇 : …맘대로 해!

이로써 캐릭터 체인지를 할 수 있게 되었다. 독스의 무기는 석궁. 위력이 좋지만 딜레이가 있으니 신중히 쓰자. 이제 문 근처로 가면 상자 뒤에 시체에서 C02 게이트 키를 얻을 수 있다. 그 다음 오른쪽의 건물 옥상 위의 아이템을 얻기 위해 상자를 건물 근처로 밀자. 상자 위로 올라간 후 다시 옥상으로 올라가면 C02 룸 키와 권총의 탄창을 얻을 수 있다. C02 룸 키로 이 건물 안으로 들어가면 ID 카드와 권총을 얻을 수 있다. 게다가 세이브 포인트와 맵 다운기도 있으니 모두 활용할 수 있도록 하자. 특히 맵 다운기는 반드시 이용해 맵을 늘려나가야 한다.



상자를 밀고 위로 올라가자





세이브 포인트. 옆의 맵 다운기는 반드시 체크하자

C02 게이트 안으로 들어가면 복도에서 네피림을 만나게 된다. 그녀(?)는 또 다시 이상한 영상을 보여주고 사라지는데….



무언가 암시하는 듯한데…

복도를 지나 다리를 건너가면 도중 거대한 몬스터의 공격을 또 받게 된다. 하지만 이번에도 누군가의 도움을 받게 된다.

독스 : 뭐야? 뭐가 어떻게 된 거지?

엘리엇 : 저기다!

엘리엇 : 저, 저런 위치에서…?

독스 : 진짜가? 믿을 수 없어.



저런 위치에서 저격을?

엘리엇 : 제닌…

독스 : 여자?

제닌 : 여기는 제닌.

엘리엇 : 놀랐어. ESER이라면 틀림없이 AA+ 랭크의 실력이다.

제닌 : 칭찬해도 아무런 보답은 없어요. 정면의 슬로프 셔틀로 위로 올라올 수 있어요. 다만 셔틀이 움직이고 있을 때의 얘기죠. ID 카드가 없다면 들어갈 수 없지만.

엘리엇 : …제닌…멋진 성격이군.

독스 : 누구야? 저 제닌이란 녀석은?

엘리엇 : 내 타입이야. 손대지 말라구.

ID 카드는 아까 얻었으니 셔틀 에어리어로 들어가자. 기분 나쁜 촉수들이 설치고 있지만 핸드 건으로 끝장내주자. 양옆의 셔틀은 움직이지 않는다. 앞쪽에 있는 두 문은 각각 세이브 포인트와 제어실이다. 일단 세이브 실에서 탄창과 회복 아이템을 사두고 세이브를 한 뒤, 제어실의 계기판을 조사해보자. 그러면 셔틀의 자동 시스템에 의해 보안 브레이크가 파괴되고 셔틀이 낙하할 위험이 생기게 된다. 그런데 문제는 셔틀에 누군가가 갇혀 있다는 것. 긴급정지 장치를 작동시켜야만 한다.

보안 브레이크 파괴까지 120초!! 120초안에 긴급정지 장치를 작동시켜야 한다. A셔틀 입구가 해제되었으므로 그곳으로 가보면 셔틀 근처에 사다리가 있다. 이곳으로 올라가면 또 다

른 제어실이 있으므로 이곳에서 긴급 정지 장치를 작동시키자.


촉수들의 방해가 심하다


셔틀 근처에 사다리로 올라가자

단 현재 캐릭터가 엘리엇이어야 한다. 제어실을 나와 셔틀 에어리어 2층으로 나가보면 양 옆으로 또 셔틀 입구가 있고 앞에는 제닌이 있는 통제실로 가는 문이 있다 일단 이 복도에서 적을 모두 없애고 상자 구석 상자 뒤에 있는 야구배트와 헤시 롱을 얻도록 하자.



이 상자 뒤에서 야구배트를 얻을 수 있다

야구배트는 엘리엇의 근접공격을 더욱 강력하게 해준다. 이제 A 셔틀로 가서 사람을 구하고 네이팜 런쳐를 줍자. 그런 뒤 제닌이 있는 곳으로.

엘리엇 : 생각대로…내 타입이군…. 난…

순간 갑자기 나타난 네피림에게 총을 쏴대는 제닌. 하지만 맞진 않는다.

엘리엇 : 무리야…맞지 않아.

제닌 : 뭐, 뭐예요. 이 녀석은….

엘리엇 : 네피림….

제닌 : 네피…림…?


무생물 같은 네피림의 얼굴

엘리엇 : 우리들에게 해를 끼치진 않을 거야. 적어도 여기에 올 때 까진….

엘리엇 : 엘리엇 · 발라드다. 아깐 덕분에 살았어….

제닌 : 이 상황에선 이제 뭐가 일어나도 놀라지 않아요. …제닌 · 킹이에요. 만나서 반가워요, 엘리엇.

독스 : 제닌…킹…?


엘리엇의 팅커벨같은 네피림

제닌 : …마치… 피터팬 같네요.

독스 : 이봐, 엘리엇.

엘리엇 : 소개하지. 제닌 · 킹, 이곳의 경비원으로 AA+, 완벽. 그리고 이 수염투성이 남자는…

제닌 : 독스 · 바우어, 운송연락선 디에나 선의 선장.

엘리엇 : 예? 아는 사인가?

독스 : 모르겠군….

제닌 : 외상은 쌓는 게 아니에요. 랫츠의 가게 블랙 리스트로 유명해요.

독스 : 제길, 그 녀석.

엘리엇 : 제닌, 대체 여기에 뭐가 일어난 거지? 저 이상한 돔도 그렇고, 정체를 알 수 없는 몬스터도 그렇고 엄청난 운석의 충돌만이 원인이라고는 생각할 수 없어.

제닌 : 나도 잘 모르겠어요. 굉음이 들리고 나서 저 이상한 돔이 넓어졌고, 섬 전체의 전기가 전부 끊어져서 복구에 힘쓰고 있는 사이에 몬스터가 습격해 오고…. 그 녀에게 물어보면? 네피림에게….

네피림이 있는 제어기에 다가가 보자.

제닌 : …네피림은…뭔가 알고 있는 것 같아요.

엘리엇 : 어째서지?

제닌 : 이걸 봐요.

상호: 주식회사 키무라
기술 연구소
설립: 서기 2007년 5월 5일
자본금: 80억엔
종업원 수: 204명
(2018년 4월 2일 현재)
출자자: 아메리카 합중국,
멕시코 합중국, 키무라 상사

제닌 : 섬의 연구 시설 데이터 베이스에 잠입해 봤어요. 굉장해요. 설립 4년만에 바이오 인더스트리 분야의 톱으로 뛰어오른 이래 2위와의 차이는 벌어질 뿐이에요.

독스 : 그렇게 잘 나가면 무료로 마실 수 있는 계약료나 지불하지.

조직생물학, 종합공학, 생체의태공학, 생체소재공학 각 분야에 연구 개발부문이 존재한다.
합성 호르몬, 인공효소, 백신, 합생물질, 영양강화야채, 생화학물질, 합성식품, 개량동물 등을 개발하고, 약학, 화학, 농업, 수산업에 응용시킨다.

엘리엇 : 굉장한 약진이군, 자금? 아니 인재가 대단한 건가?

제닌 : 연구직원 중에 노벨상 클래스가 우글우글해요. 이 섬의 제 차 조사대가 그대로 슬라이드하고 있어요.

우주생물학 연구부문 연구
데이터 생존샘플 수
고세균 체세포: 4
유전자 운반체: 7
다이노사이트 6 : 5 : 5 : 4
: 8
8 1 5 3 8 d v f n s j h …

엘리엇 : 뭐야? 망가졌어.

제닌 : 이 앞부분은 가드가 철저해서 안 돼요.

엘리엇 : 우주 생물학? 다이노사이트? 제닌! 이 앞 부분의 데이터 어떻게 안 되는 건가?

제닌 : 무리예요. 연구원용의 ID와 패스 코드가 있다면 얘긴 틀려지지만.

엘리엇 : 제길.

독스 : 어떻게 될지도 몰라.

엘리엇 : 응? 당신 ID 카드 갖고 있는 건가?

독스 : 랫츠의 가게로 가자.

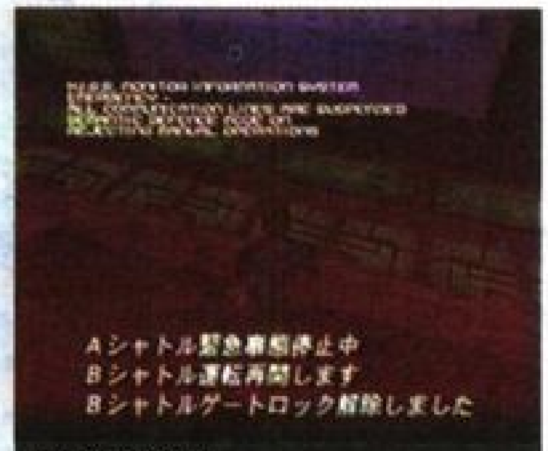
엘리엇 : 랫츠? 랫츠라면 당신 외상이 쌓이고 있는 술집? 어떻게 이런 상황에서 마시러 가는 거야?

제닌 : 바보같군요. 시티 에어리어는 전멸이예요. 랫츠도 살아있을지 어떨지 몰라요.

독스 : 우리들 사이에선 유명하지. "랫츠의 가게에는 뭐든지 있다"라고. 가자구, 엘리엇.

제닌 : 기다려요! 시티 에어리어 통칭 "라보 타운"은 패스가 없으면 들어갈 수 없어요. 이걸 사용해요.

패스를 받고 벽 쪽의 계기판을 조사해 보자. 그러면 셔틀 B가 정상 작동하는 걸 알 수 있다.



셔틀 B가 작동한다

그리고 나서 통제실의 다른 문을 통해 나가면 세이브 포인트가 있으니 세이브 해두자. 그리고 그 근처에는 이 게임중 가장 쓸모 없는 무기 중 하나로 손꼽히는 가라데 티셔츠가 있으니 한번 찾아보도록. 라보 타운은 제닌에게 도움을 받았던 다리 입구 근처에 문이 있다. 이제부터 본격적으로 적들이 나오기 시작할 테니 탄창을 넉넉히 소지하자. 야구 배트만으로 충분하다며 다행이지만….

# PART 2. 머나먼 랫츠의 가게

통제실을 나오면 네피림이 엘리엇 일행을 따라오기 시작한다.

독스 : 네피림이 따라온다. 널 좋아하는 거 아냐?

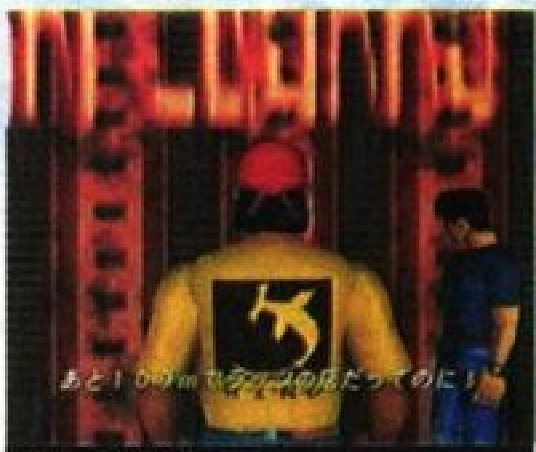
엘리엇 : 삼각관계의 예감이 드는군….

독스 : 자기 입으로 말하긴가?!

라보 타운에 들어가면 중간에 헬로 마켓이 위치하고 양쪽으로 터널이 놓여져 있다. 지금은 갈 수 있는 곳이 오른쪽의 터널뿐이다. 적들의 공격이 거세지기 시작하니 체력 관리에 신경 쓰자. 터널을 빠져 나와 앞으로 계속 가다보면 길이 막혀있는 것을 알 수 있다.



이 터널로 가자


방벽으로 막혀있다

독스 : 제길! 안전방벽으로 가는 길이 막혔다! 앞으로 100m 만 더 가면 랫츠의 가겐데!

엘리엇 : 다른 길은 없나?

독스 : 난 몰라.

실망을 금치 못하겠지만 일단 주변의 시체에서 헬로 마켓의 카드부터 줍자. 길을 되돌아가려고 하면 제닌에게서 통신이 들어온다.

제닌 : 즐거운 음악이 들리네요. 어때요? 랫츠의 가게에서 ID는 얻었어요?

엘리엇 : 안 되겠어. ID를 손에 넣는 게 문제가 아니야. 안전방벽이 닫혀있어서 랫츠의 가게에 갈 수도 없어. 그쪽에서 게이트를 움직일 순 없나?

제닌 : 무리예요. 동력용 에어 콤프레서가 고장났어요.

엘리엇 : 제길… 이 외에 랫츠의 가게로 갈 수 있는 루트는 없나?

제닌 : 잠깐 기다려요… 조사해 볼께요. (잠시 뒤) 헬로 마켓의 냉동창고로 갈 수 있어요. 열쇠로 잠겨있을지 어떨지는 모르지만. 만일 잠겨있어도 마켓 어딘가에 열쇠가 있을 거예요.

엘리엇 : 알았어, 가보지.

독스 : 마켓 점장 데플린이 알고 있을 거야. …살아있다면 말이지.

냉동창고는 바로 옆에 있으니 확인해 두자. 역시 열쇠가 잠겨져 있다. 이제 헬로 마켓으로 들어가자. 들어오면 일단 오른쪽 통로에 있는 방에서 세이브부터 해두자. 맵은 필수다. 그런 후 입구 근처의 기계를 조사하면 펜펜 트라이아이슬론의 캐릭터들이 나오면서 스탬프 레이스에 참가할 것인지를 묻는다. 펜펜 스탬프 4개를 다 모으면 2층으로 올라갈 수 있다고 한다. 당연히 여기선 '예(はい)' 라고 선택한다. 이제 가게 구석구석에서 스탬프를 모으면 된다. 일단 이 구역에서 스파키의 스탬프를 얻을 수 있으니 찾아보자.



스탬프 레이스! 이 게임 펜펜들과는 무슨 관계지?


스파키의 스탬프 발견!

다음 구역으로 가보면 방화셔터가 내려져 있는 것을 볼 수 있다. 두 군데가 있으므로 찾아보고 문의 번호를 기억해두자. 이 구역도 역시 갈 수 있는 곳이 없으므로 창고 구역으로 가보자. 들어서서 바로 앞에 있는 문이 점장실의 문이다. 우선 탁상 위에 있는 근무일지를 주워 보도록 하자. 「데플린/전표정리, 로랑드/2층 바겐 회장, 데이빗/제 2창고 방화셔터 해제장치 점검」이라고 써있다. 그런 후 쓰러져 있는 데플린에게 말을 걸어보자.



방화 셔터에는 번호가 적혀있다


데플린이 쓰러져 있다

엘리엇 : 어떻게 된 거예요?

데플린 : 우…하아…하아…십장 발작아…

독스 : 이봐, 데플린! 냉동창고의 열쇠는 어딨나?

엘리엇 : 병자한테 뭐라는 거야 당신!

데플린 : 냉동창고의 열쇠는…우…부점장 로랑드가…우…콜록 콜록…

엘리엇 : 이봐, 정신차려. 약은 없는 건가? 이봐!

데플린 : 도…독신(DOXIN)을…

엘리엇 : 독신? 약 이름인가?

데플린 : 약품 매장에…히—하—히—하—하—하—

데플린 점장 사망 시간까지 앞으로 42분

이제 42분 안에 데플린에게 독신을 가져다주어야 한다. 일단 데플린 옆에 빛나고 있는 건 숍(GUN SHOP)의 키부터 손에 넣자. 결론부터 말해서 1층에는 독신이 없다. 약품 매장에 가보면 이미 다 팔려있다. 독신을 사려면(사야하니 돈도 있어야 한다) 2층으로 가야하는데 그러기 위해서는 스탬프를 다 모아야한다. 일단 창고 구역의 맨 끝에 있는 제 2창고로 가보면 방화셔터 해제기가 벽에 달려있다. 높은 곳에 있으므로 상자 2개를 밀어 올라가야 한다. 여기서 해제할 셔터의 번호를 물어오는데 이것은 아까 외어둔 번호를 입력시키면 된다(0030과 0050)이다.



제 2창고 구석구석에는 아이템이 숨겨져 있다



오옷! 이건 필수 아이템 은행카드!


이렇게 올리가자

이제 열려진 0050 방화 셔터로 가보자. 구석구석을 조사해보면 스탬프와 렌탈 비디오 숍의 키를 얻을 수 있다.


OO50 셔터에는 이런 곳이…


21세 이상이냐고 물어오는 비의 입구. 어무튼 '예(はい)'다. 이곳에서는 렌탈 비디오 숍의 키가…


이런 곳에 스탬프가!

0030 방화 셔터 안쪽은 장난감 가게였다. 진열대 사이에 스탬프가 숨겨져 있으니 잘 찾아보자.


이 녀석이 있다는 것은 앞에는 무언가가!


역시 스탬프가!

나머지 하나의 스탬프는 스탬프 레이스에 참가결정기의 오른쪽에 있는 렌탈 비디오 숍 안에 있다. 이곳에 들어오면 제닌이 통신을 걸어온다.

**제닌 : 뭐 하고 있어요? 랫츠의 가게에 도착했나요?**

**엘리엇 : 타코펜을 찾고 있다.**

**제닌 : ………(통신 끊음)**

**독스 : 농담이 통하지 않는 여자 같군.**

**엘리엇 : 그런 여자…좋아하지.**

엘리엇이 녀석은 도대체 어찌된 놈인지…. 아무튼 스탬프를 다 모았으면 2층 엘리베이터로 가보자. 가기 전에 장비와 아이템은 확실히 챙겨두자. 건숍의 키도 얻었으니 여차하면 무기를 좀 사도 좋다. 하지만 진행 중 얻을 수 있는 무기가 많으므로 굳이 살 필요는 없다. 만일 구입한다면 플라즈마 건과 약품총을 사기 바란다. 아무튼 안으로 들어가면 거대한 보스급 몬스터가 나온다. 네이팜 런쳐 3방이면 끝나는 놈이니 너무 당황하진 말자.


네이팜 탄은 근접해서 맞추면 추가 효과가 더 높아진다

이놈이 뿌리는 엄청난 돈을 하나도 남김없이 주운 뒤 2층으로 향하자. 이곳은 그야말로 모든 상품의 총본산으로 안 파는 것이 없다. 나중에 다시 한번 무장을 업그레이드하기 위해 반드시 들러야 할 곳이다. 일단 부점장 로랑드를 만나자.

**로랑드 : 후우 살았다…구원부대인가? 몇 사람이나 살았지? 데플린은 무사한가?**

**엘리엇 : 진정해! 한꺼번에 질문하지 말라구!**

**로랑드 : …알았어.**

**엘리엇 : 우선 우리는 구원부대가 아냐. 직업은 구조원이지만, 지금은 단지 조난자다. 몇 사람이 살았는지도 당연히 몰라.**

**독스 : 냉동창고의 키 카드를 가지고 있나?**

**로랑드 : …당신은?**

**엘리엇 : 독스 · 바우어. 디에나 호의 선장이다. 우리는….**

**독스 : 설명할 시간이 없어. 도와줬으면 냉동창고의 키 카드를 넘겨라!**

**로랑드 : …내 책상 위에 금고 속이다. 이게 금고 열쇠다.**

**독스 : …기다려라! 반드시 다시 올 테니….**

이제 2층 매장의 자판기에서 독신(DOXIN)을 사도록 하자. 이곳에는 그 외에도 유용한 것들이 많이 있으니 돈의 여유가 있다면 체력도 늘리고, 무기도 사보자. 꼭 이라고는 할 수 없지만 도끼정도는 사라고 권유하고 싶다. 이곳에는 적외선으로 둘러쳐진 문도 있는데 이곳은 3000키무라 달러 이상을 소지한 자만이 들어갈 수 있다. 다시 한번 빈민의 처지를 느끼게 만드는 부분이다. 아무튼 이제 쇼핑도 마쳤으면 데플린이 있는 곳으로 돌아가자. 데플린은 고맙다며 제 1창고 열쇠를 준다. 금고에서 냉동창고 키 카드를 챙기고 제 1창고에도 가서 샷 건과 네이팜탄의 탄약 등을 챙겨두자. 회복 아이템을 많이 사두는 것도 잊지 말자.


샷 건과 네이팜 런처의 탄약이 있다

이제 냉동 창고로 들어가자. 창고 안에서는 급격한 추위로 체온이 떨어진다. 게이지가 위험 수위에 차 오르면 체력이 떨어지기 시작한다. 하지만 랫츠의 가게로 가는 문은 꽁꽁 얼어붙어 있다. 어쩔 줄 모르고 헤매다가는 체력이 떨어져 죽기 쉬우니 차근차근 일을 진행시키자. 우선 얼어붙은 문 반대쪽에도 문이 두 개 있다. 하나는 열리지 않는다. 열리는 문으로 들어가 근처를 조사해보면 핫 룸의 키를 얻을 수 있다.


이문으로 일단 들어가자


핫 룸의 키다

이것으로 아까 열리지 않은 문으로 들어가자. 그 안에서 시체를 조사하면 오퍼레이션 키를 얻을 수 있다. 그런 뒤 주위의 계기판을 조사해보자.

> **냉동창고 온도관리 시스템**
> **클라이오펌프 회전수 6500RPM**
> **극냉모드로 운전중**
> **작업원은 생명의 위험이 있습니다.**
> **창고 내의 작업원은 긴급히 나가주십시요.**
> **사용법을 보시겠습니까?**
>
> **-예(はい)**
>
> **창고 내의 기온을 변화시킬 경우는, 냉동창고 컨트롤 룸에서 클라이오 펌프의 회전수를 조절해 주십시요.**
> **0~4999RPM 저회전 모드**
> **냉동식품을 해동할 경우에 사용하십시요.**
> **창고 내의 기온은 상승합니다.**
> **5000~5999RPM 냉동 모드**
> **통상은 이 범위에서 사용해 주십시요.**
> **6000~9999RPM 냉동 모드**
> **마이너스 100도 이상이 되기 때문에 통상은 사용하지 마십시요.**

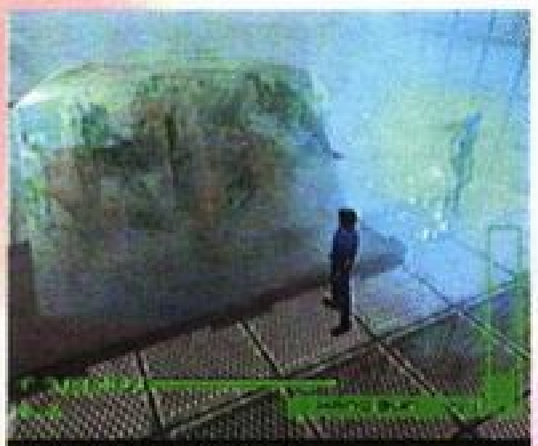
이제 다시 핫 룸키을 얻은 구역으로 가자. 긴 난간길을 쭉 따라가면 또 다시 얼어붙은 문이 나타난다. 그 반대쪽에는 역시 또 2개의 문이 있다. 그 중 락이 걸려있는 문에 오퍼레이션 키를 써서 들어가자.



이 문이 오퍼레이션 룸이다

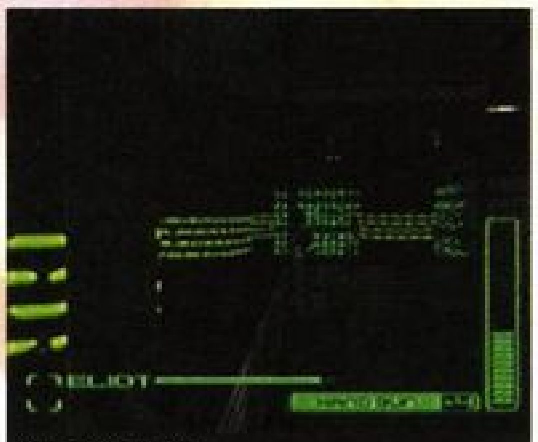


5000으로 설정해두지

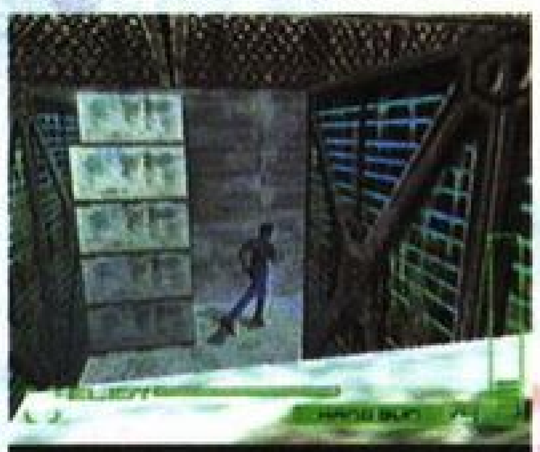

냉동모드면 이 녀석은 이렇게…


변기로 올라가서 창문을 넘자

이곳에서 머신 룸 키를 얻자. 체온도 많이 떨어졌을 테니 회복도 필수다. 자판기에는 네이팜 런처의 탄약을 팔고 있는데 반드시 넉넉히 사두도록 하자. 이곳에서 계기판을 조사하면 인버트 키라는 것을 얻을 수 있는데 필자의 생각에는 쓸모 없는 물건이므로 굳이 가져올 필요는 없다. 이제 오퍼레이터 룸을 나와 옆문으로 들어가자. 이곳의 외길을 따라가다 보면 시체가 있는 막다른 곳을 볼 수 있다. 구석을 조사해보면 일렉트릭 워머를 얻을 수 있다. 이것이 있으면 체온이 더 이상 떨어지지 않으니 이제 한 숨 놓자. 천천히 주위를 조사해보면 머신 룸을 쉽게 발견할 수 있다. 안에는 보스가 있으니 장비를 미리 네이팜 런처로 바꿔 놓자. 이놈은 냉동가스와 꼬리 휘두르기 등의 공격을 해대지만 네이팜 몇 발만 갈겨주면 쉽게 클리어할 수 있다. 단 네이팜 런처로 충분히 불길이 다 탄 다음에 한 발씩 써야 효과가 높다. 이 녀석을 쓰러뜨리면 컨트롤 룸 키를 얻을 수 있다. 이걸로 안쪽의 문을 열고 들어가자. 컨트롤 룸으로 들어가 계기판을 조사하면 클라이오펌프 회전수를 설정해 달라고 한다. 아까의 설정으로는 0~4999 사이로 설정해야할 것 같지만 절대 그렇진 않다. 반드시 5000~5999 사이로 설정해 냉동 모드로 바꾸어 놓자. 이유는 나중에 알 수 있다. 만일 오퍼레이터 룸에서 인버트 키를 가지고 나왔다면 여기서 인버트 키를 사용할 수 있지만 이 경우는 해동 모드로 전환되니 다시 계기판을 조사해 인버트 키를 빼내고 RPM을 설정해두는 것이 좋다(인버트 키 따위는 가지고 오지 않는 것이 좋다). 설정이 끝났다면 랫츠의 가게로 갈 수 있다는 문으로 가보자. 중간에 얼어 붙어있던 또 하나의 방에서 세이브하는 것도 잊지 말자.


이제 좀 살 것 같다

목적지로 가보면 문이 녹아있는 것을 볼 수 있다. 이곳을 통해 또 다른 문으로 나가보면 이번에는 미로와도 같은 구역이 나온다. 지도를 잘 보면서 가기 바란다. 만일 컨트롤 룸에서 기온을 해동 모드로 바꿨다면 이곳은 물로 가득차 헤엄을 치면서 미로를 찾아야 한다는 어려움이 있다. 또한 이 미로의 끝나면 황소처럼 생긴 보스도 기다리고 있는데 해동 모드일 경우에는 이놈과 싸워서 몸에 붙어있는 미트 룸키를 얻어야한다. 하지만 냉동모드라면 이 녀석은 얼음에 얼려진 채고 열쇠는 주위의 얼음 위에서 얻을 수 있으니 탄창도 아낄 수가 있다. 돈이 아깝다고 해동모드로 전환하지 말자.


걸어다니면 미로에서 쉽게 나올 수 있지만…


헤엄을 치기엔 최악의 장소나 다름없다

이놈은 돈도 안 준다. 혹시나 해서 이야기 해두지만 해동 모드에서는 냉동창고 안의 기온이 올라가 극냉 때와 마찬가지로 게이지에 의해 체력이 줄게 되니 주의할 것!

미트 룸으로 들어가 길을 막는 고기 덩어리들을 근접공격으로 부숴 버리고 상자 뒤의 문으로 나가자. 그러면 이제 냉동창고에서 나오게 되고 본격적인 라보 타운의 한가운데 미드 에어리어로 들어오게 된다. 일단 근처의 세이브 포인트에서 세이브와 맵 다운을 해두자. 밖으로 나가려고 하면 제닌의 통신이 들어온다.

**제닌 :** …엘리엇 들려요?

**엘리엇 :** 듣고 있다‥아깐 미안했어…지금 드디어 냉동창고를 빠져 나왔다. 지금부터 랫츠의 가게로 간다. 그쪽은 이상 없나?

**제닌 :** 이상 투성이지만‥일단 나는 무사해요.

**엘리엇 :** 이제 조금만 더 기다려 줘.

**제닌 :** 오케이

**독스 :** 이봐! 제닌!

**제닌 :** ………(통신 끊음)

**엘리엇 :** 당신은 싫어하는 것 같군.

**독스 :** 기분 나쁜 여자다. 어머니가 누군지 보고 싶군.

**엘리엇 :** 오—무섭군 무서워.

주위를 둘러보면 왼쪽에 물이 가득 찬 곳이 있고 중간에 화장실이 그리고 오른쪽에는 게임센터가 있다. 물가 쪽에는 무시무시한 피라니아들이 있으니 절대 가지 말자. 죽이려고 해도 헛수고다. 화장실로 가보면 변기에 올라서서 창문으로 들어갈 수 있는 곳이 있다. 창문으로 들어가 시체 옆의 레일 건을 얻어두자. 탄창은 나중에 얻을 수 있다. 다시 화장실을 나와 게임센터로 가보면 웬 아이가 울고 있는 것을 볼 수 있다.

**소녀 :** …흑…흑…게리…게리…

게리란 전세계적으로 유명한 어린이 캐릭터를 말한다. 텔레토비 같은 거랄까? 아무튼 세가라고 뻔뻔하게 적힌 게임 코인을 얻을 수 있으니 사격 게임기에 사용하자. 표적이 세 개 나오니 핸드 건으로 모두 맞추자. 그러면 게리 인형이 천정에서 떨어진다. 이걸 소녀에게 가져다주자.

**엘리엇 :** 메리 크리스마스.

**소녀 ;** 게리…너무 좋아요…고마워요….

**엘리엇 :** 아버지와 어머니는 어떻게 되신 거니?

**소녀 :** …몰라요….

**엘리엇 :** …내가 찾아 주마…조금만 더 이곳에 숨어 있어라‥게리와 함께.

**소녀 :** …오빠 멋있네요…그럼 나도 크리스마스 선물 줄께요…. 12월 24일이에요….

소녀가 말한 것은 바로 옆에 락이 걸린 문을 열 수 있는 4자리 숫자 패스 코드다. 코드를 입력해 문으로 나가면 이번엔 오메가 클럽이란 곳과 이발소가 보인다. 오메가 클럽은 나중에 열쇠를 구하면 들어갈 수 있다. 돈만 있다면 굳이 들어갈 필요도 없는 곳이긴 하다. 이발소로 가보면 안쪽에 문이 또 하나 있으니 그곳을 통해 밖으로 나가자. 바다와 맞닿아 있는 공원 같은 곳이 있고, 낚시도구점이 보인


뭐지 저건. 시체가? 살아있나?

다. 공원 끝 부분에서는 헤시 롱을 얻을 수 있고, 낚시대를 드리운 시체도 볼 수 있다. 낚시가게는 아직 들어갈 수 없으니 옆의 터널로 들어가자.

촉수 괴물들을 물리치고 터널을 빠져 나오면 은행과 랫츠의 가게가 보인다. 돈이 궁하다면 지금 가지고 있는 은행카드로 돈을 뽑아 써도 좋지만 나중을 생각해 참는 편이 좋다. 랫츠의 가게로 들어가려고 하면 또 제닌의 통신이 들어온다. 별 얘기는 아니니 신경 쓰지 말고 안으로 들어가자. 우선 카운터 뒤쪽에서 아이템을 얻고, 당구대를 밀어 벽에 있는 스위치를 누르도록 하자.


이쪽으로 민 후 올라가자

그러면 지하로 가는 비밀 통로가 나타난다. 이곳으로 가면 랫츠를 만날 수 있다.

**랫츠 :** 독스! 살아있었군! 외상 갚으러 일부러 와 준건가?

**독스 :** 제길 살아있었냐! 네가 죽었는지 확인하러 온 것 뿐이야. 외상이 없어질 테니까 말이야.

**랫츠 :** 유감이군…하지만…다른 손님들은 대부분 죽어버렸다….

**엘리엇 :** 독스, 빨리 용건을…

**랫츠 :** …누구지?

**독스 :** 구조원 청년이야. 비번인데다가 조난중이다. 써먹을 수 없어…. …랫츠…부탁이 있어….

**랫츠 :** 무기는 지금 없어. 윗 놈들이 시끄러워.

**독스 :** 연구원의 ID말야…있나?

**랫츠 :** 이 와인 선반 뒤다. 돈 대신 현물이 여러가지 들어있지. ID가 있는지 어떤지는 몰라. 찾아서 있다면 가져가라구.

**독스 :** 은혜는 갚지.

**랫츠 :** 신경쓰지마. 비싸게 청구서를 보낼 테니까.

와인 선반을 밀면 뒤쪽에서 연구원 크리스의 ID와 운전면허증, 낚시점의 열쇠를 얻을 수 있다. 자 이젠 돌아가도록 하자. 우선 낚시점으로 가자. 열쇠를 써서 들어가면 물고기 형태의 몬스터가 4마리 있다. 샷 건을 이용해 모두 한꺼번에 처리해주자. 카운터 뒷쪽에 샷 건 탄창이 하나 있으니 염려말자. 녀석들의 몸에서 낚시터의 열쇠를 얻고서 낚시터로 가보면 낚시를 하고 있는 시체(?) 옆에서 핫도그와 피라니아 킬을 얻을 수 있다.


이 놈들에겐 샷 건이 약이다


피라니아 킬 이것만 있으면…

이제 처음 냉동 창고를 빠져 나온 장소로 가 피라니아가 우글대던 물가로 가자. 자동적으로 피라니아 킬을 물에 던지고 잠시 후면 피라니아의 시체들이 떠오를 것이다. 물 속으로 들어가 다음 구역으로 들어가면 거대한 괴물 생선이 보인다. 일단 무시하고 물에서 빠져 나온 뒤 천천히 요리하자.


이 녀석 별것도 아닌 것이…

그런 후 난간을 따라 가보면 여러가지 아이템과 레일 건의 탄창을 얻을 수 있다. 다시 큰 물고기를 죽인 곳으로 가서 물 속을 잘 살펴보면 또 다른 통로가 보일 것이다(지도를 참조하자). 이곳으로 들어가면 긴 수로가 나오고 이 수로를 따라가면 다시 헬로 마켓이 보이는 지점까지 단숨에 오게 된다. 필요하다면 헬로 마켓에서 쇼핑을 한 뒤 제닌이 기다리는 통제실로 가자.

**제닌 :** 어서와요. 터프가이.

**엘리엇 :** 선물이야. 허니.

**제닌 :** 좋아. 잘 되고 있어요.

연구원명 : 크리스 · 웨이과스
소속 : Shagamauw Dpt.
ID 코드 : 5 0 6 1 1 3 5
패스워드 : ????

**제닌 :** 엘리엇, 패스워드는?

패스워드는 크리스의 운전면허증을 아이템 란에서 선택해 설명을 보면 알 수 있다. 녀석의 생일 5월 13일(0513)이다.

**제닌 :** 좋아! OK야! 패스워드가 통했어요!

패스워드 : 0513

**제닌 :** …어쩔 수가 없군. 전원시설이 나가서 연구시설 호스트에 들어갈 수 없어요.

**독스 :** 이곳의 전기는 확실히 돌아가고 있잖아?

**제닌 :** 이곳과는 다른 계류에요. 암도 굉장한 양의 전기가 필요할 거예요. 섭 얀은.

**엘리엇 :** 어떻게 되어있지. 섭 얀은?

**제닌 :** "폿실 홈"연구 시설 이름이에요. 그곳은 우리들 경비원도 외부인 취급당해 들어갈 수 없어요. 마치 블랙 박스 같은 거죠. 그 안은 더욱이…본적도 없어요.

**엘리엇 :** 전원시설에는 여기서 갈 수 있나?

**제닌 :** 크리스의 ID가 있으니까 이 앞쪽으로 갈 수 있지만….

**엘리엇 :** 알았다. 갔다오지. 이봐, 독스. 이번에는 제닌 옆에 있어주지 않겠어? 나쁜 예감이 들어서…. 나쁜 앞에 내 예감은 잘 맞거든.

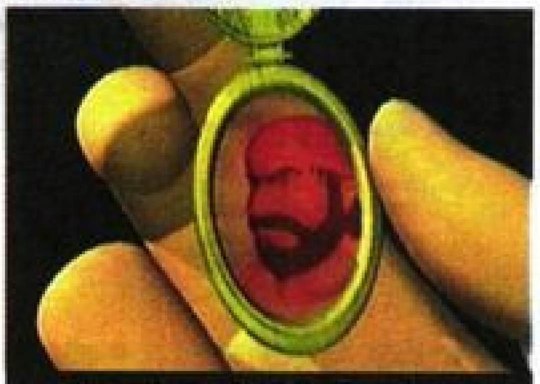
**제닌 :** 사양할께요. 붙어있을 필요 없어요.

**독스 :** 라고 하는데.

**제닌 :** 팅커벨과 함께 기다리고 있을께요.

**엘리엇 :** 무슨 일 있으면 무선 연락을 줘.

크리스의 ID가 있으므로 통제실에서 갈 수 없던 문을 열 수 있다. 이곳으로 나가면 전원 시설까지의 기나긴 여행이 시작되는 것이다. 그런데 문을 나서자 제닌은 자신만의 비밀에 고민하는데…

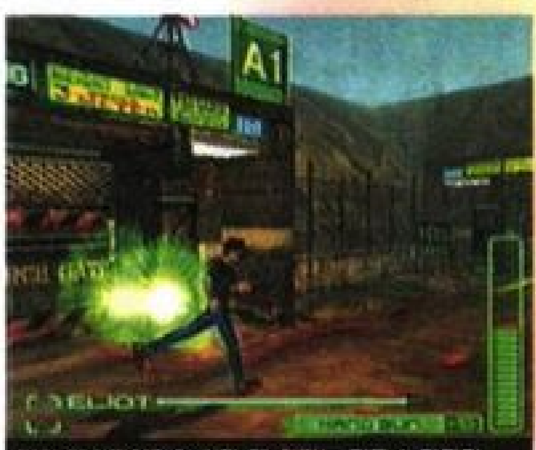

제닌의 펜던트에 독스의 사진이…둘의 관계는?

## PART 3. 전원을 살리자!

통로를 빠져나가면 건물 바깥으로 나오게 된다. 여기서부터는 경비용 위성이 레이저를 쏘아대므로 항상 지그재그로 움직이지 않으면 안 된다. 위성이 가동되는 소리가 들린다면 급격하게 각도를 틀어 달리자. 레이저는 상당한 대미지를 입히므로 위험 수위에 다다르면 즉시 안전한 장소로 대피해야 한다(회복할 틈도 없다).

우선은 맵에서 북쪽에 위치한 문으로 들어가자. 큰문은 열리지 않지만 옆의 작은 문으로 들어 갈 수 있다.

DREAMCAST


대인 레이저인가? 이런 게 있다는 것도 놀랍지만 이걸 피하는 놈은 더 놀랍다

이곳으로 나아가면 갑자기 지프차를 등에 뒤집어 쓴 거대한 괴물을 만나게 된다. 유독 가스와 앞발로 공격해 오는 이놈에겐 네이팜 런처나 레일 건이 특효약이다. 네이팜 런처의 경우는 근접해서 써야하므로 어느 정도 체력의 감소를 각오해야 한다. 이 녀석을 해치우고 나면 주변에 돌덩어리로 내려갈 수 없는 계단이 보일 것이다. 돌을 밀은 뒤 밑으로 내려가 계속 길을 따라가면 개틀링 건을 얻을 수 있다.


이 녀석은 의외로 행동이 빨라서 따돌리기가 힘들다

이제 다시 경비용 위성이 있는 곳으로 돌아와 다른 길로 가보자. 중간중간에 위치해 있는 안테나실은 체력을 회복하는 곳이며, 의외의 아이템을 얻을 수 있는 곳이기도 하다(특히## 유카탄 뱅크 카드는 반드시 얻도록 하자). 아무튼 맵을 보며 계속 앞으로 진행해 나가면 거대한 연료탱크 탑과 그 앞의 지대가 무너져 내린 것을 볼 수 있다.



유카탄 뱅크 카드


운석 때문인지 길이…

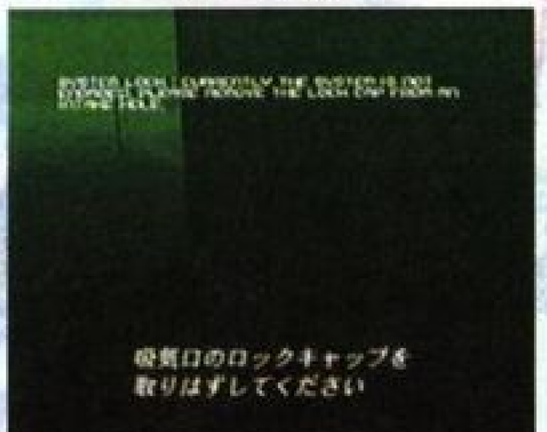
**독스 : 길이 이래서야 손 쓸 방법이 없군.**

**엘리엇 : 포기하긴 아직 일러.**

주위를 조사해 라이프 후커 2개와 버미션 카드를 얻어두자. 그런 후 연료탱크 위로 사다리를 타고 올라가 계기판을 조사하자.

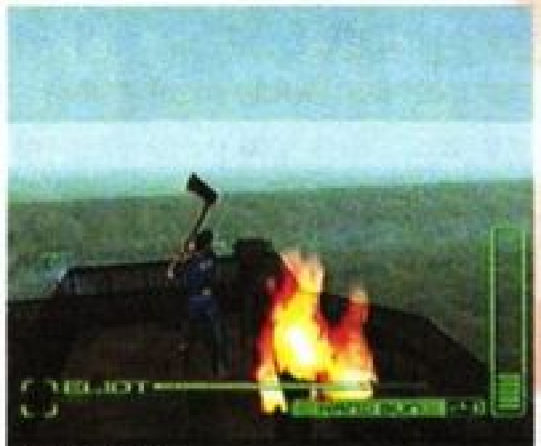
연료탱크 관리 시스템
경고 일급화기취급면허 보유자 이외에는 조작을 금지합니다.
흡기 시스템 탱크내부의 부패를 방지하기 위해 탱크 최상부 흡기구로부터 공기를 빨아들입니다. 흡기시에는 특별히 화기 엄금입니다.
시스템 LOCK
현재 흡기 시스템은 작동할 수 없습니다.
흡기구의 락 캡을 벗겨주십시요

락이 풀리면서 이제 연료탱크의 꼭대기로 올라갈 수 있다(이 부분의 카메라 워크는 상당히 멋있다). 정상에서는 난간 같은 것이 끊어져 있는 것을 볼 수 있고, 근처에는 굴뚝같이 생긴 세 개의 파이프가 나와있는 것을 볼 수 있다. 컴퓨터가 말했듯이 캡을 벗겨줘야 하는데…에라 모르겠다. 근접공격으로 부숴버리자.



캡을 벗기라고 한다


멋진 카메라 워크!


부수면 되는거야!

그러면 흡기구가 불타기 시작하고 다시 밑으로 내려가 계기판을 조사해 흡기장치를 가동하면 폭발의 위험이 있다며 경고문이 뜬다(당연하지). 이제 연료 탱크는 불길에 휩싸이니 즉시 꼭대기로 도망치자. 체력이 적으면 결


살려줘!


이젠 갈 곳이 없다!


이판사판이다!


무사히 건너왔다! 거짓말!!

음이 느려 불에 타 죽을 수 있으니 미리 체력을 채워두고 당당히 달려나가자! 꼭대기로 올라와 끊어진 난간까지 가면 멋진 동영상이 이어진다(이 게임에서 동영상이라는 것은 의미가 없지만).

영화보다도 황당하지만 아무튼 앞으로 갈 수 있게 되었다. 일단 뒤에 있는 세이브 포인트에 세이브를 해두자. 오른쪽에 철문이 보이지만 전력이 부족해 열 수 없다. 갈 길은 하나뿐! 터널을 지나 주차장까지 오면 지프차 위에 무언가 빛나는 것이 보일 것이다. 오옷! 저것이야말로 꿈에도 그리던 대형 화기 엘리엇 바주카!! 하지만 지금은 얻을 수 없다. 주차장 안쪽의 부숴진 벽으로 들어가면 전원 시설이다. 들어가 보면 어두워서 아무 것도 보이질 않는다. 바닥의 불빛을 따라가 비상전원 스위치를 누르자. 환해지면 제닌의 통신이 들어온다.

**제닌 : 어떻게 됐어요?**

**엘리엇 : 어떻게 됐느냐니? 내 몸도도 좀 걱정해 줘. 지금 비상 전원을 넣었다.**

**제닌 : 알고있어요. 그건 확실히 모니터실의 비상전원이예요. 근처에 제어 팬넬이 있을테니 조사해봐요.**

**엘리엇 : 알았다.**

제닌의 말대로 계기판을 조사해보면 전원부가 끊겨져 있는 구체적인 구역을 알 수 있다.

충전 유니트 정지중 출력 OVA
고장중인 초전도 캐퍼시터가 있습니다.
B-4-3 R-6-1
Y-1-3 G-3-2

이제 위의 네 군데 구역으로 가서

전원선을 교체해 줘야 한다. 하지만 지금으로선 엘레베이터도 전원부 안으로 들어갈 수 있는 문도 작동하지 않는다. 주위를 둘러보면 바닥에 지하로 내려가는 계단이 있다. 지하에 세이브 포인트와 전원부로 들어가는 문을 열 수 있는 크랭크, 그리고 전원 케이블 2개를 얻을 수 있다. 이제 크랭크를 이용해 전원부로 들어가자. 전원부 안에는 각각 알파벳과 숫자로 구역이 나뉘어져 있다. 아까 컴퓨터가 말한 절선 구역과 일치하니 그 구역을 찾아 전선을 교체해주면 된다. 문제는 교체해야할 곳은 4군데인데 가지고 있는 케이블은 두개이고, 맨손이라서 전선을 만질 수 없다는 것. 때문에 우선 모든 방을 다 뒤져서 전원 케이블을 두개 더 찾고, 스톡 룸의 키를 찾아 절선 장갑을 구해야 한다.


전원부 안에는 이상한 몬스터가 있다


스톡 룸은 G 구역 맨 끝에 있다

방을 다 뒤지다보면 스턴 로드도 얻을 수 있으니 하나도 빠짐없이 다 뒤져보자. 스톡 룸의 키를 얻었으면 전원부 가장 안쪽에 위치한 스톡 룸으로 들어가자. 이곳에서 절선 장갑과


보아라 이것이 스턴 로드의 위력!

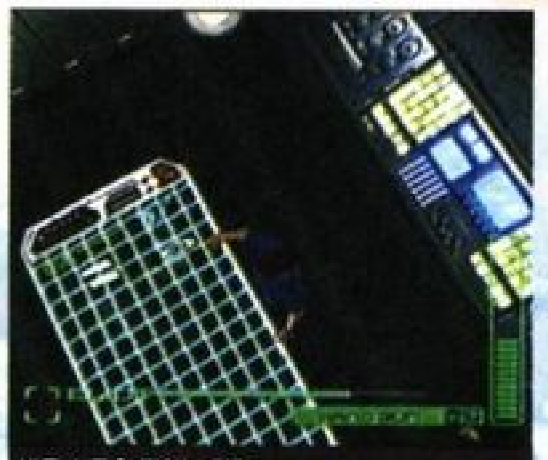
버뮤다 뱅크카드를 얻었으면 이제 각각의 절선 구역을 찾아 전선을 교체해 주자. 그러면 전원이 들어오고 제닌이 연락을 준다.

**엘리엇 : 굳 타이밍이야 허니. 지금 전기가 돌아간다.**

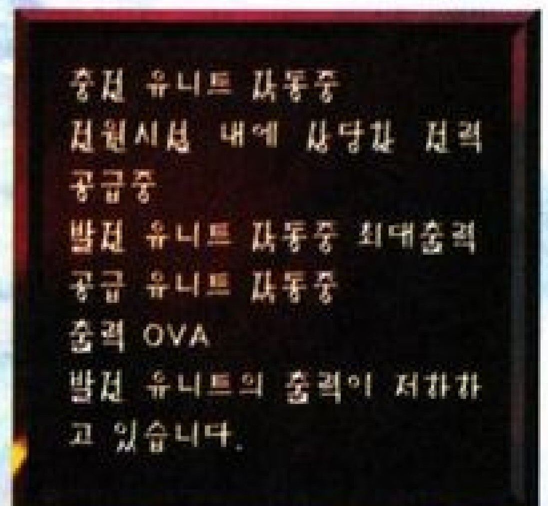
***충전 유니트의 출력이 저하하고 있습니다. 전원 시설 외의 전원공급을 중지합니다.***

**엘리엇 : …어라?… 자, 잠깐 기다려줘.**
**제닌 : 홀의 제어 패널을 다시 한번 체크해 보면?**

제닌의 말대로 다시 한번 계기판을 조사해 보자. 하지만 그전에 Y구역에 있던 열리지 않았던 곳도 조사하는 것을 잊지 말자(지금 조사하지 않으면 나중에 후회한다).


바로 이곳을 말하는 거다

계기판을 다시 한번 조사해보면 상당한양의 전력이 어딘가로 빠져나가고 있다는 걸 알 수 있다.


충전 유니트 작동중
전원시설 내에 상당한 전력
공급중
발전 유니트 작동중 최대출력
공급 유니트 작동중
출력 OVA
발전 유니트의 출력이 저하하
고 있습니다.

**독스 : 최대 출력으로 발전하고 있는데 전기가 돌지 않는다는 건 무슨 소리야? 에너지는 어디로 사라지고 있는거야?**
**엘리엇 : 현장을 가볼 수밖에 없군.**
**독스 : …3층이군.**

3층에 무엇인가 있다. 엘레베이터가 이제 작동하니 안으로 들어가자. 안에는 세이브 포인트가 있으므로 세이브를 해두고 아날로그 조작에 자신이 없는 사람은 라이프 후커를 많이 준비해 두자. 이제 아슬아슬한 외나무다리와도 같은 교각들을 지나 3층으로 가야만 한다. 가는 도중에는 전원부 안에서도 만났던 반딧불 같은 적들이 플레이어를 추락시킬려고 달려든다. 이 놈들을 일일이 상대했다간 끝이 없으니 무시하고 계속 앞으로 나아가자. 가는 도중 오메가 클럽의 열쇠를 얻을 수 있는 곳이 있으니 반드시 체크해 두도록 하자.


아슬아슬한 달리기


이 문 안으로 들어가자



안쪽에는 안전판 때문에 보이지 않는 곳에 오메가 클럽의 키가 있다

계속 가다보면 대형 잠자리 같은 것이 사람을 잡고 날아다니는 걸 볼 수 있다. 이 녀석을 쓰러뜨리고 붙잡고 있는 시체에게서 플랜트 에어리어 카드를 얻고 나서 바로 앞에 있는 플랜트 에어리어 문안의 콘덴서 룸으로 들어가자(만일 이곳의 카드 키가 없다면 전원부의 Y구역까지 돌아가야 한다. 아까 반드시 들르라고 한 것은 이 ㅇㅇㅇ이다). 안에는 거대한 충전기가 있고 그곳에는 반딧불 몬스터의 레벨업 판이 기다리고 있다. 이 녀석들이 전력을 빨아들이고 있는 것이다. 한 놈도 남김없이 쓰러뜨리자. 추천 장비는 레일 건이다.


레일 건의 자동 조준은 쓸만하다

**독스 : 됐다! 전원회복이다.**
**엘리엇 : 독스! 빨리 돌아가자…왠지 아주 나쁜 예감이 든다….**

나쁜 느낌이라니…일단 주변을 조사해 탄창을 얻어두고, 조속히 제닌이 기다리는 통제실로 가자. 콘덴서 룸을 나가면 제닌에게서 통신이 들어오지만…

**제닌 : (화면 안 보이고 소리 안 들림)**
**엘리엇 : 이봐! 누구지? 제닌? ….**
**제닌 : (화면 안 보이고 소리 안 들림. 연결 끊어짐)**
**엘리엇 : 예감이 맞은 것 같군. 제닌에게 무슨 일이 일어났다. 서두르자.**

이제 전원 시설을 나와 주차장으로 나오면 아까의 지프차가 괴물로 변해 덤벼온다. 전에 싸운 적이 있으니 패턴은 알고 있을 것이다. 다만 이번에는 녀석의 지프차에 놓여져 있던 바주카가 근처에 떨어져 있으니 이걸 이용해 간단히 해치워 주자.


보아라 바주카의 위력!

녀석을 쓰러뜨리면 지프차 키를 얻을 수 있다. 그리고 나서 연료 탱크 앞까지 오면 아까 전력 부족으로 열

리지 않았던 문을 열 수 있다. 이곳을 통해 제닌이 있는 통제실까지 급히 가자. 통제실에서는 제닌이 네피림에게 습격 당하는데….


이곳으로 다시 나가야 한다


네피림이 무슨 짓을!


그녀가 보여 주는 것은?

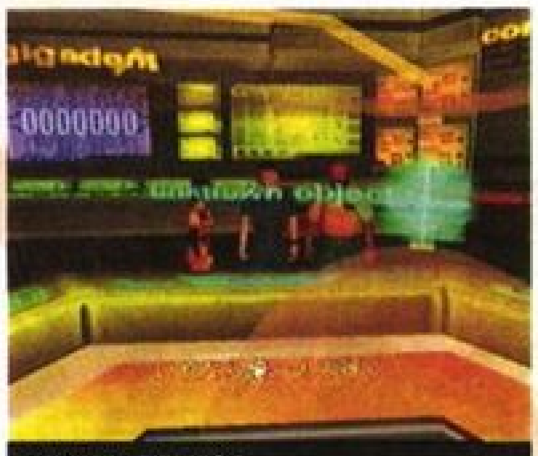
통제실 안으로 들어오면 독스와 엘리엇은 네피림의 갑작스런 행동에 놀란다.

엘리엇 : 제닌! 네피림… 너 설마….
독스 : …아군이 아니었던 것 같군….

네피림은 사라진다.

제닌 : …괜찮아요…. 네피림은 적이 아니예요….
엘리엇 : ?
제닌 : 그녀가 전하고 싶은 걸 조금은 알았어요. …하지만…
엘리엇 : …하지만?…
제닌 : …모르겠어요…보여준 걸 말로 하기가 어려워요….
엘리엇 : ……
제닌 : …그녀는 지구인이 아니에요.
독스 : 그런 건 보기만 해도 알 수 있어.
제닌 : …생명체는 틀림없지만…뭔가 말하고 싶은 게 있는 것 같아요…정신이 체내에 머무르지 않고 독립되어 있어요…마음과 신체를 완전히 분리시키는 것처럼…
엘리엇 : ……
제닌 : 우리에게 다가온 네피림은 마음의 모습…이라고 생각해요….
엘리엇 : …신체는…다른 곳에 있다?

계기판 근처로 가면 또 다른 정보를 알 수 있다.


화면에 있는 파란 빛은?

엘리엇 : 이 파란 점멸은 뭐지?
제닌 : 몰라요…컴퓨터도 분석 불가능이라고 말하고 있어요….
엘리엇 : 연구시설엔 어떻게 해야 들어갈 수 있지?
제닌 : 크리스의 ID로 들어갈 수 있을 거예요.
엘리엇 : 이 녀석이 모든 것의 원인임에 틀림없어. 또 내 육감이 그렇게 말하는 건가? 싫다면 나 혼자서 간다.
제닌 : 전원이 회복됐으니 런 로드의 락을 해제할 수 있어요. 격납고의 차를 사용할 수 있어요. 그편이 빨리 갈 수 있어요.

(초침 소리, 25일 0시가 된다)

제닌 : 메리 크리스마스 엘리엇!
엘리엇 : …25일이 됐나…?
독스 : 최악의 크리스마스다.
엘리엇 : 하지만 월급날…원래대로라면….
제닌 : 누군가와 데이트?
엘리엇 : 아니…도, 독스, 가자.
독스 : 은행으로?
엘리엇 : 파란 빛이 있는 곳이야. 또 연락 줘, 제닌.

크리스마스가 되었지만 조금도 기쁘지 않은 것 같은 일행. 하지만 플레이어는 기쁠 것이다 엘리엇의 말대로 월급이 들어오기 때문이다. 시간이 없다고 하지만 잠시 헬로 마켓으로가 쇼핑을 해도 좋을 것이다. 오메가 클럽도 한번쯤 들러야 하니까.

### 은행 카드를 사용하자!

게임 중 얻은 은행 카드를 이용하는 것은 이런 긴박한 상황에서 당연한 일이다(라고 스스로의 행위를 정당화시키자)! 하지만 남의 돈을 쓰는 것도 쉬운 일은 아니다. 각각의 카드에는 비밀번호가 부여되어있기 때문이다. 그럼 여기서 대공개! 4대 현금카드 비밀 번호 힌트!

1. 엘리엇 은행카드 - 캐릭터 체인지 화면에서 녀석의 대원 넘버를 볼 수 있다. 이것이 비밀번호.
2. 키무라 은행카드 - 헬로 마켓의 데이빗의 카드다. 아이템란에서 설명을 보면 생일이 적혀있다.
3. 유카탄 은행카드 - 안테나실에서 얻은 카드. 설명을 보면 남북전쟁이라고 써있다.
4. 버뮤다 은행카드 - 전원부에서 얻은 카드. 설명을 보면 HEAD=8514 NUMBER=ACID라고 써있다. 숫자와 알파벳을 서로 치환하면…(즉, A=1, B=2, C=3…)).

주의! 25일 이전에 현금을 뽑았다해도 25일이 이 섬 전체의 월급날이므로 다시 돈을 뽑아 쓸 수 있다.

## 알뜰살뜰 쇼핑가이드!!

자! 어차피 엘리엇은 세상을 구할 수 있는 뛰어난 영웅도 아니고 그저 쥐꼬리만한 월급을 받아가며 살아가는 구조대원에 불과하다. 사방은 무시무시한 몬스터로 둘러싸여 있고 변변한 무기는 가지고 있지도 않다. 이런 상황에서 뭐 내세울게 있다고 과감히 연구 시설로 가겠는가! 일단은 무장을 갖추는 것이 순서가 아니던가! 엘리엇의 그냥 한번 허풍떠는 말에 현혹되지 말자. 놈은 제닌 앞에서 돈이 궁색한 빈남(貧男)이라는 걸 티내지 않으려는 것뿐이다. 체면 따지지 말고 즉시 헬로 마켓, 아니 오메가 클럽, 아니 은행부터 가보자. 은행과 오메가 클럽은 랫츠의 가게에서 돌아오는 길에 열어둔 수로로 빨리 갈 수 있다. 은행에서 남의 돈을 착실히 뽑아낸 뒤 오메가 클럽 안으로 들어가 보면 아주 중요한 아이템 두개를 얻게 된다. 바로 체력 증진 아이템인 스테이크 플레이트와 최강의 근접 공격무기 레이소드!! 특히 레이소드는 그 위력이 원거리 무기보다 좋다고 말할 정도로 강력한 무기니 반드시 얻도록 하자.



○스테이크! 엘리엇이 먹도록 하자
○이 안으로 들어가면 레이소드가!!

그런 후 헬로 마켓으로 가보자. 전에 들어가지 못했던 3000 키무라 달러의 방에 이젠 들어갈 수 있을 것이다. 이곳에서 사야 할 것으로는 일단 독스 바주카와 레이저 건이다. 돈이 모자란다 싶다면 독스 바주카를 포기하고 레이저 건과 다른 대형 화기의 탄창을 넉넉히 사두는 것도 좋다. 독스 바주카는 라스트 보스에서 위력을 조금 발휘하기 때문에 필요할 뿐이니까. 하지만 레이저 건은 반드시 탄창 1~2개 정도와 함께 사두자. 이 녀석은 한 번씩 버튼을 눌러주면 탄창 하나로도 상당히 오래 쓸 수 있기 때문이다. 계속 누르고 있으면 상당한 위력을 볼 수도 있지만 에너지 소비가 심하니 이쪽은 피하자. 그 외 특기할 만한 사항은 레일 건의 탄창과 체력 늘리기 아이템을 사라는 것. 그리고 체력이 상당히 높아졌으면 이젠 헤시 롤 따위는 버리고 햄버거를 사도록 하자. 이 정도면 이제 연구 시설로 들어갈 준비가 된 셈이다 나중에 다시 한번 더 들릴 기회가 있으니 그때 못 다한 꿈을 이루어 보도록 하자. 그럼 이만 알뜰살뜰 쇼핑 코너 끝!

# PART 4. 엘리엇 위기일발 편!

자! 그럼 이제 연구 시설로 가보자. 경비용 위성이 있는 곳으로 가보면 전에는 닫혀져 있던 철문이 열려 있고 지프차가 보인다. 이번에는 편하게 지프차를 타고 단번에 갈 수 있다. 지프차가 멈추면 전원 시설 때처럼 안쪽 문으로 들어가자. 연구 시설의 접수실 같은 곳이 나올 것이다. 안쪽의 연구 시설로 들어가려고 하면 크리닝 시스템 때문에 들어갈 수가 없다. 탈의실로 가보면 크린 슈츠가 두벌 있다.



어디가 더럽다는 거냐?!

**엘리엇 : 이걸로 갈아입는 게 좋을 것 같군.**

**독스 : 안돼! M 사이즈면 진짜 안 들어간다구.**

**엘리엇 : 할 수 없군 그 대로 갈 수밖에 없군 당신은.**

**독스 : 괜찮을까?**

**엘리엇 : 안 되면 큰 사이즈의 옷을 찾을 수밖에 없지. 주머니에 뭔가 들어있어.**

주머니 안의 휴게실 키를 이용해 휴게실로 가보면 산타클로스복을 얻을 수 있다. 독스가 투덜대지만 맞는 사이즈는 이것뿐이니 어쩔 수 없다. 휴게실 안쪽에는 목욕탕도 있으니 목욕도 하자. 그러면 이제 크린 시스템을 통과할 수 있다. 본격적인 연구시설이 나타나면 일단 세이브. 그런 뒤 벽이 뚫려있는 약품 창고 같은 곳으로 들어가자. 현재 캐릭터가 독스라면 뭔가 냄새가 난다며 엘리엇에게 먼저 들어가라고 한다. 엘리엇으로 캐릭터 체인지해 들어가면 거대한 슬라임 괴물이 나타난다. 이놈의 공격 패턴은 접근 뒤 점프로 아주 단순하다. 공격하면서 녀석이 점프할 때 뒤로 달려가 다시 공격 반복! 내구성이 좋은 놈이니 탄창이 부족할 것 같으면 근처의 세이브 포인트에서 탄창을 보충해두자. 네이팜 런처가 효과가 좋고 약품 총이 있다면 그것도 좋다.


이 안은 뭐지?


진정에?!


DC의 능력을 보여주는군

녀석을 물리치고 몸에 붙어 있는 연구 감시실의 키를 얻어 감시실로 들어가자. 그런데 들어가기 전에 갑자기 엘리엇의 몸에 변화가 생기는데….

**엘리엇 : 읏.**

**독스 : 왜 그래?**

**엘리엇 : 무, 뭔가…기분이 안 좋아…아까 거대한 슬라임이 토한 체액이 목구멍으로…조금 넘어갔어….**

**독스 : 큰일이군…. 우왓… 엘리엇! 나… 모습이 변했어!**

**엘리엇 : …우…괴로워…뭔가…잘 말할 수가 없어…**

**독스 : 뭐든 약을 찾는 편이 좋겠군…. 걸을 수 있나?**

**엘리엇 : ….괜찮아…**

이제 우리는 흉측하게 변해 가는 엘리엇을 볼 수 있다. 감시실로 들어가 문 옆의 계기판을 조사하면 다음과 같은 것들이 표시된다.

> 벡터 생물 공격의 이용 가치에 대한 실험
> 책임자 : 아이셔 박사
> 12월 20일 : 각종 호르몬·산소·백신·강제 체내 감염
> 결론 : 종료
> 12월 22일 : 석유 체내 감염
> 결과 : 종료
> 12월 24일 : 다이옥신(이체 75종 전부 포함) 폴리 염화 비페닐·트리클로 에틸렌 등 유해물질 체내분해.
> 경고 : 에머전시 코드 발동중
> 방벽 셔터 작동중
> 배연 장치 미가동

방안의 유리창으로 어떤 여자 연구원이 괴물들에게 둘러싸여 있는 것을 볼 수 있다. 그녀가 바로 아이셔 박사인 것 같다. 자 그녀를 구해주어야 하는데…. 우선 선반 위의 산소 호흡기를 가지고 감시실 왼쪽의 통로로 들어가자. 들어가기 전에 이 통로는 유독가스로 꽉 차있다는 경고를 받는데 산소 호흡기가 있으니 염려 말고 일단 들어가자.


박사가 위험하다

아이셔 박사가 있는 방은 방벽 셔터가 내려져 있어서 들어갈 수 없다. 일단은 이 통로를 빠져나가 지하로 내려가야 한다. 호흡기가 있다해도 게이지가 다 차면 즉사하므로 빨리 적들을 물리치고 지하로 내려가자. 지하로 내려가면 통로에서 배연실 열쇠를 얻을 수 있다. 일단 게이지가 다 차 갈 테니 앞의 문으로 들어가자. 이곳은 가스가 없으니 게이지를 회복하고 다시 1층으로 올라가 배연실로 들어가자. 배연실에서 배연 장치를 가동시키고, 이제 연구원이 있는 곳으로 가자. 적들은 사마귀같은 곤충떼에 불과하니 샷 건으로 모조리 해치우자.


적들을 물리치면서 일단 아래로



바닥에 배연실 키가!


일단은 한 숨 쉬고.


배연실은 여기다!


이 하찮은 곤충들이!!

아이셔 박사 : 다, 당신…그 얼굴!?

엘리엇 : 어떻게 된 거지? 난?

아이셔 박사 : ……?

독스 : 이 녀석을 치료할 방법은 있는 건가?

아이셔 박사 : 몰라요…하, 하지만 제이콥 박사라면…

독스 : 어디야? 그 제이콥은? 어디에 있나?

아이셔 박사 : 제이콥 박사의 전용 실험실은 지하 2층에 있지만…본인이 살아있을지 어떨지는….

독스 : 알았다…. 넌 여기 있어라.

제이콥 박사를 만나기 위해 지하 2층으로 가야할 것 같다. 지하 1층으로 내려가는 도중 엘리엇은 다시 몸에 변화를 일으킨다.


점점 더 흉칙허군

지하 1층은 살균샤워 장치가 작동되지 않아 앞으로 갈 수가 없다. 살균샤워 장치의 펌프실로 가 피스톤 하나를 끼워 넣고 옆방에서 장치를 가동시키면 통과할 수 있다. 이제 적들을 물리치면서 쭉쭉 앞으로 진행해 나가자.


이 피스톤을 밀어 넣자

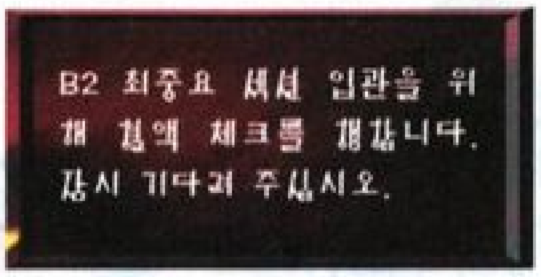

가는 도중 밸브실의 위치를 기억에 두자


이곳은 뭐 하는 곳인가?

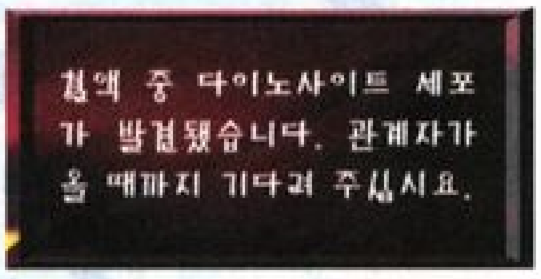

엘리베이터에 타자

길은 외길이나 다름없으니 쉽게 엘리베이터까지 올 수 있을 것이다. 그리고 엘리베이터에 타면….

엘리엇 : 다 온 건가?




엘리엇 : 웃




독스 : 이런, 관계자가 오겠군.

엘리엇 : 올 리가 없잖아! 피부가 쑤셔와! 이, 이걸 풀어 줘.

독스 : 얘기하지마. 지금 풀어줄께.

결국 지하 2층으로는 내려갈 수 없는 걸까? 포기하고 방을 나서려고 하면 엘리엇은 한번 더 변화한다.


이젠 거의 괴물 수준이다

그리고 보안 장치 때문에 이 방에서 나갈 수도 없게 된다. 하지만 지금부터가 진정한 엘리엇의 능력을 시험할 기회다. 캐릭터는 엘리엇으로 고정시키고 엘리베이터 앞의 파이프로 가보자. 세 번째 변신 전 만해도 뜨거워서 잡지도 못하던 엘리엇이 파이프를 잡고 벽을 기어오르기 시작한다. 파이프가 있는 곳이라면 천정까지 거미처럼 매달려 갈 수 있다. 이 상태에서 파이프를 타고 계속 앞으로 가보자.

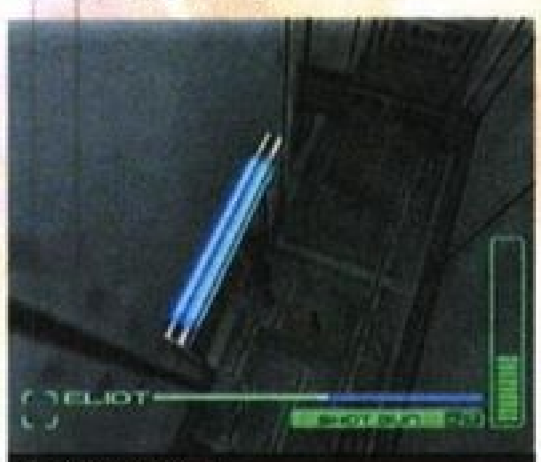

오옷 스파이더맨도 저리 가라군!


이번에서는 일단 이 쪽으로

엘리베이터가 있는 방문 앞으로 오게 될 것이다. 곧바로 바로 옆의 파이프를 타고 다시 기어가면 이번엔 이상한 연구실에 도착하게 된다. 지하 1층에 내려오면 바로 옆에 있던 유리로 가로막힌 방이다. 괴상한 애벌레 괴물이 있지만 움직임이 느리니 모조리 죽이고 선반을 조사해 보면 냉동혈액을 얻을 수 있다. 이제 다시 파이프를 타고 원위치로 되돌아가자. 엘리베이터실로 가는 파이프를 타고 가는 도중 분기가 나오니 이번엔 그쪽으로 가보자.


이번엔 이쪽으로

도착하면 그곳은 1층 배연실이다. 배연실 앞의 연구실에서 혈액을 해동시키고 나서 다시 파이프를 타고 엘리베이터로 돌아가자.


해동하려면 이문으로

엘리베이터에 타면 이번에는 통과다. 지하 2층으로 오면 일단 제이콥 박사의 방으로 가보자(제이콥 박사가 있는 곳은 어차피 한군데니 쉽게 찾을 수 있다).

제이콥 : …R 305…

엘리엇 : …다, 당신이…제이콥 박산가?

독스 : 우왓.

괴물로 변한 박사를 쓰러뜨리고 몸에서 세이프 키를 얻어 책상 위 금고를 열어보자. 금고 속에는 제이콥 키와 제이콥 디스크가 있다. 디스크는 1층 감시실로 가야 내용을 볼 수 있다. 제이콥 키를 얻고 방을 나서려고 하면 엘리엇이 또 다시 변화를 일으킨다.


괴, 괴물…

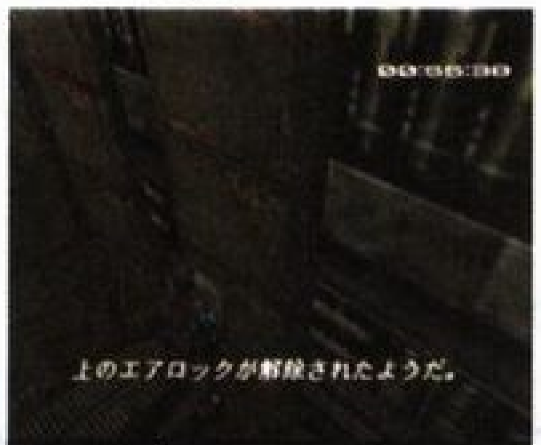
엘리엇 : 크워워워워

독스 : ………다음에 변신한다면…이젠 즉살한다….

엘리엇, 완전 다이노사이트화까지 30분 남았음.

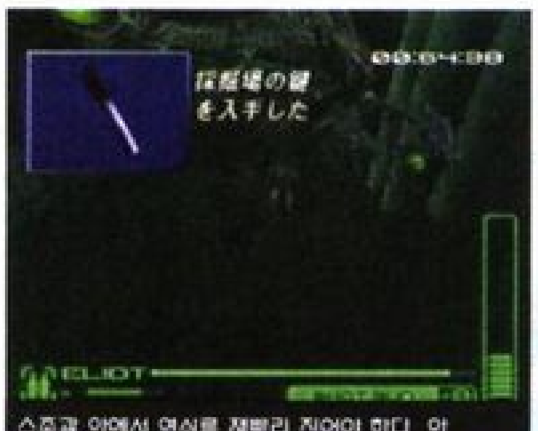
이제 주어진 시간은 30분. 우선 방을 나서서 옆의 큰문으로 들어가자. 그러면 마치 밀림같은 곳이 나온다. 이곳에서 아마도 식물같은 보스급 몬

스터를 만날지도 모르겠는데, 필자의 경우에는 처음 플레이할 때에만 만났고 이후 플레이할 때에는 만나지 못했다. 만일 만나게되면 네이팜 런처로 불태워주면 그만이다. 공격도 거의 하지 않는 놈이다. 밀림을 지나 안쪽의 문에 제이콥 키를 사용해 들어가자. 그러면 세 개의 문이 보인다. 열리는 문은 하나뿐이니 그곳으로 들어가자. 잠깐 재닌에게서 통신이 오지만 그녀는 엘리엇을 괴물로 보고 놀래서 그냥 통신을 끊어버린다(슬픈 일이다). 방으로 들어가 벽에 있는 에어 락 해제장치를 조사해 에어 락을 푼 뒤 사다리를 타고 위로 올라가자. 그런 뒤 수족관 안으로 들어가 바닥의 채굴장 열쇠를 줍고 나와야 한다. 수족관 안의 몬스터들이 공격해오지만 공격할 방법이 없으므로 빨리 줍고 나와야 한다.



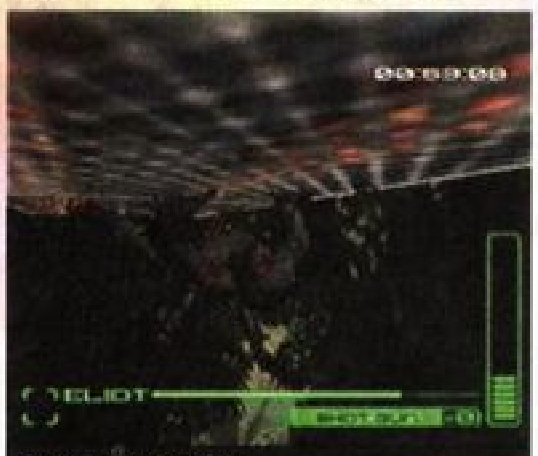
벽의 락을 풀고


위로 올라가자



수족관 안에서 열쇠를 재빨리 집어야 한다. 안 그러면…

그런 뒤 다시 제이콥 박사의 방으로 가서 방에 있는 파이프를 타고 또 천정을 누벼보자. 아까 열리지 않던 문 두개 중 하나의 안으로 들어갈 수 있게 된다. 이곳을 통해 지하의 채굴장까지 가도록 하자. 가는 길은 전원 시설의 엘리베이터 구역처럼 낙하의 위험이 있는 길이니 라이프 후크의 수를 고려해 조심조심 걸어가자.


또 다시 스파이더 맨~♬


촉수들은 모두 없애면서 가는 것이 좋다

채굴장 안으로 들어가려고 하면 재닌의 통신이 들어온다. 이번에는 엘리엇 대신 독스가 통신을 수신한다.

재닌 : 부탁이에요. 엘리엇…살아있어줘요! 대답해요!

독스 : 아…재닌…아… 들리나?

재닌 : …메리 크리스마스…산타클로스…. 대체 어떻게 된 거예요 엘리엇은?

독스 : 아…이 모습말인가? …아…뭐 여러가지 사정이 있자…. 엘리엇은 좀 큰일을 생겼어…괴물의 세포에 당해버렸어….

재닌 : …죽었어요?…

독스 : 이 상태대로라면…내가 천국으로 보내줄지도 몰라…하지만 지금 필사적으로 약을 찾고 있는 중이다.

재닌 : …알았어요…기도하고 있을께요….

이제 채굴장 안으로 들어가면 거대 슬라임 보스가 등장한다. 이 녀석은 전의 슬라임과 같은 패턴으로 공격해오다가 체력이 반 이상으로 줄어들면 갑자기 천정에 달라붙어 시계추처럼 공격을 해온다. 더욱이 바닥에는 녀석의 조직 중 일부가 기어다니므로 최대한 크게 원을 돌면서 레일 건으로 공격하도록 하자. 공격은 한번씩만 하자. 괜히 한번 더 공격하려다 대미지를 입기 시작하면 걷잡을 수 없게 된다.


갑자기 공격타입 변형! 돌아라! 도는 것만이 살 길이다!


한번 맞기 시작하면 끝이 없다!

녀석을 죽이면 신약보관실의 열쇠를 얻을 수 있다. 채굴장 열쇠를 얻은 방 옆의 열리지 않는 방이 바로 신약보관실이다. 아마 시간이 모자랄지도 모른다. 일단 채굴장을 나와 근처에 있는 파이프를 타고 돌로 막혀 있던 계단 입구로 들어가자. 이곳에서 파워 믹서를 얻을 수 있다(사용하면 상당한 즐거움이).


이 파이프를 타자



오옷! 일명 블러드 메이커 파워 믹서!

계단을 타고 계속 올라가면 지하 1층까지 올라온다. 양쪽에는 문이 있는데 지하 1층에서 열리지 않았던 문들이니 열어두도록 하자.



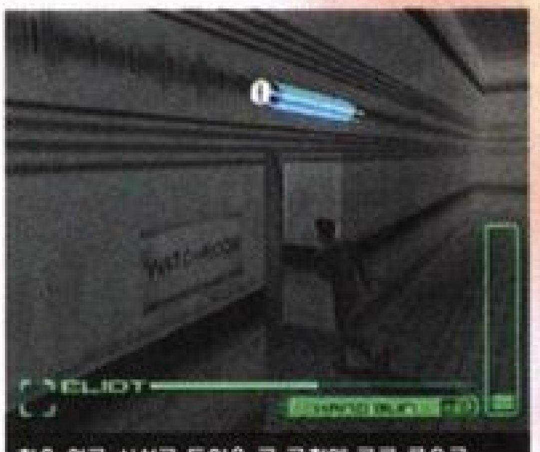
시간이 늘어났다

시간이 촉박하다면 일단 지하 1층에 있던 밸브실로 가자. 이곳에서 제이콥 키를 써서 R305 액을 주사시키고 거대한 파이프들이 있었던 하얀 방으로 가자. 용액 안에 몸을 담그면 시간이 늘어난다. 애초에 자신이 없으면 처음부터 제이콥 키를 써서 시간을 늘리는 것도 좋다.

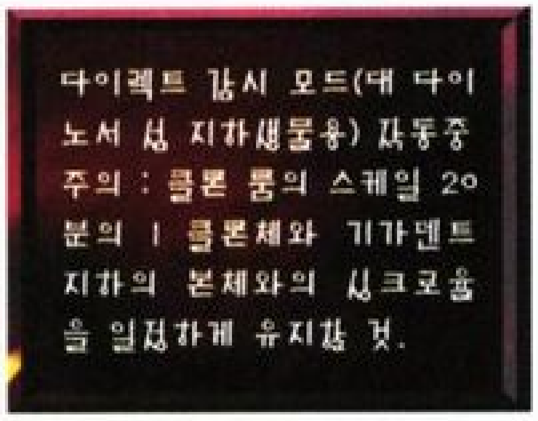
이제 신약보관소로 가서 약을 복용하도록 하자. 그러면 엘리엇이 완전하진 않지만 인간의 모습으로 돌아온다. 이제 제이콥 박사의 실험실이 있던 곳 근처에 있는 사육장으로 들어가자. 우리 안에 갇혀있는 개가보일 것이다. 이 개는 전에 왔을 때에는 엘리엇의 모습에 무서워하다가 지금이 엘리엇을 보고는 반가워한다. 이 녀석의 목걸이에는 어찌된 일인지 클론 룸의 키가 달려있다. 이제 1층으로 가서 클론 룸이 있는 곳으로 가보자. 그전에 제이콥의 디스크 내용이 궁금하다면 연구 감시실에서 디스켓을 사용해보자. 그 내용은 다음과 같다.

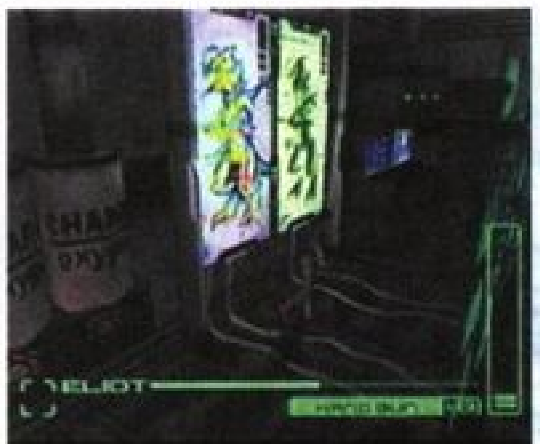
연구대상 : 벡터
: 쟈스코니와 공생관계에 있는 포식성 아메바
: 지구 외 생명체
: 특히 쟈스코니 본체에서 분리되어, 독립적으로 활동하는 상태가 있는 것에 지적
: 대사기관의 흔적으로부터 본래 독립생물이었던 것이 진화의 과정으로 쟈스코니와의 공생관계를 형성한 것이라고 추측 됨.
: 지구 생물을 체내에 포착해 원리구조를 분석, 그것을 기본으로 삼아 공격성이 강한 포식생물을 체내에 합성한다.
: 나는 이 포식생물을 다이노사이트라고 명명한다.

# PART 5. 이것이 진실인가?


처음 연구 시설로 들어온 곳 근처에 클론 룸으로 가는 방이 있다

이제 클론 룸으로 가보자. 가기 전에 주위의 계기판을 살펴보면 다음과 같은 내용이 표시되어 있다.





뭐지 이 공룡 같은 건?

클론 룸 안으로 들어가려고 하면….

독스 : 확실히 이 안이었지. 아까의…
엘리엇 : 분석불가능한 파란 빛…
독스 : 파란 빛인가…?
엘리엇 : 가자….

안으로 들어가면 곧 20분의 1 스케일의 클론을 볼 수 있다.

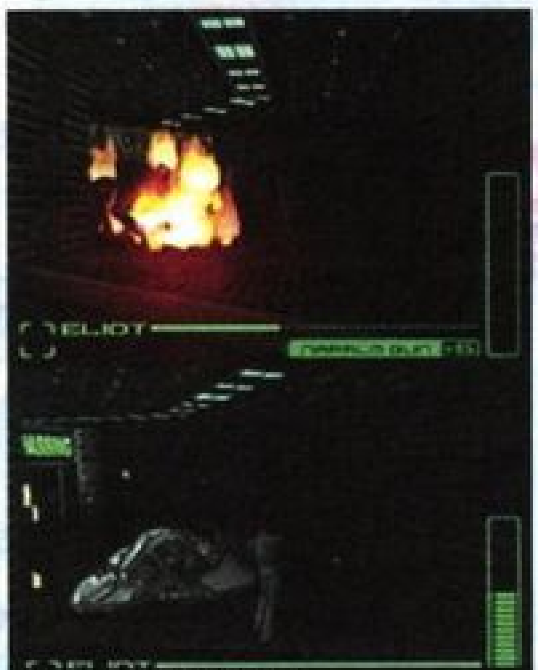
독스 : 우왓 …뭐야 이 녀석은?
엘리엇 : …키무라의 연구는…이건가…
독스 : 괴물들과 이 녀석은 어떤 관계지?
엘리엇 : 거기까지는…몰라…확실히 뭔가 기록이 있을 거다.
독스 : 그걸 찾아서…

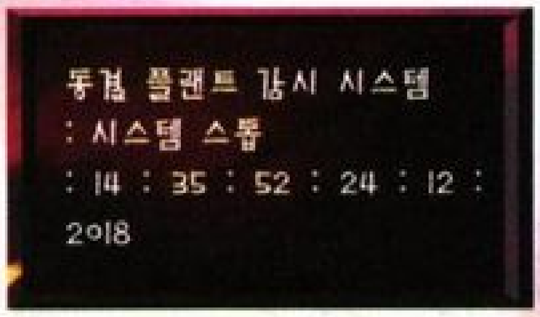
엘리엇 : …다음은…파란 빛이 있는 곳으로 간다….


이 녀석이 20분의 1이라면 본체는…

계단을 타고 건너편으로 건너가보면 괴물이 하나 쓰러져 있고 그 몸에서 기가덴트 디스크와 키무라 박사의 ID를 발견할 수 있다. …라는 것은 이 괴물이 바로 총책임자 키무라 박사라는…. 키무라 박사의 ID가 있으니 이제 클론 룸 안쪽의 또 다른 문으로 나가보자. 넓은 광장같은 곳이 나오고 반대편에는 또 다른 문이 2개 있다. 하나만 열리니 그곳으로 가보자. 그러면 갖가지 괴물들의 총집합소 같은 긴 통로를 지나가게 된다. 무기를 아끼기 위해 웬만해서는 싸우지 말고 그냥 지나치는 것이 좋다. 마지막에 다다르면 작은 방이 나온다. 안에 들어가 오른쪽의 기계를 조사해보자.


긴 통로. 적들을 무시하고 오직 달리자!


이 두 녀석은 무시하기 힘들다




엘리엇 : 정확히 운석이 떨어진 시각이다….
독스 : 기록을 봐 보자구.

그러면 기록영상이 나온다. 그 내용은 운석이 인공위성을 파괴하고 섬에 정확히 꽂히면서 몇 겹의 방어벽에 막혀 섬 밑의 거대한 알에 도달하지 못하고 중간에 걸려있는 것을 보여준다.


운석은 위성을 파괴했다


그리고 섬 밑으로…


섬 밑은 뭘까?

엘리엇 : 운석이…유도됐어….
독스 : 그것이…파란 빛…인가…?
엘리엇 : …이 앞이다….

앞쪽으로 가보면 방벽에 걸린 운석을 볼 수 있다.



이것이 네피림의 정체

독스 : 이봐 정말로 이 운석이?
엘리엇 : 네피림이다. …무슨 목적으로…이곳에 온 거지…?
독스 : 단순하게 생각하면 알 수 있어. 이 아래에 뭔가가 있다… 그것이 목적임에 틀림없어. 아마 그 디스크 …냄새가 나…. 제닌이 있는 곳에서 내용을 볼 수 있지 않을까?
엘리엇 : 기가덴트 …디스크….

파란 빛이 무엇인지 확인했으니 이제 제닌이 있는 곳까지 돌아가야 한다. 방을 나서면 제닌의 통신이 들어온다.

제닌 : 산타클로스…응답해요!
엘리엇 : 선물은 뭐가 좋을까? 애야?
제닌 : 엘리엇!? 살았나요!? 이제 됐으니까 빨리 돌아와 줘요! 오케이 리틀 걸. 선물가지고 돌아가지.
독스 : 이런…조금은 진지해져 봐.
엘리엇 : 여자는 목숨을 거는 남자한테 약하지.
독스 : 그럴까….

이때 갑자기 네피림이 나타난다.

엘리엇 : 네피…너…
독스 : 무언가 말하고 싶었을 뿐이군….
엘리엇 : …도와달라는 거다…네피는….
독스 : …예?
엘리엇 : 돌아가자!

돌아가는 길에도 적들은 그냥 무시하고 가도록 하자. 연구 시설을 빠져나와 옷도 갈아입고 나면 갑자기 굉음이 들린다. 지프차는 이제 탈 수 없으므로 걸어서 런 로드를 빠져나오면 …

DREAMCAST

아까의 굉음이 무엇인지 알 수 있다. 제닌이 있는 곳까지 이어지는 길이 지진 때문인지 완전히 땅이 꺼져버린 것이다. 나은 것은 파이프뿐. 이 길을 가고 싶다면 파이프 위를 걸어가야 한다. 라이프 후크가 모자란다면 그 만큼 신경을 더 쓸 수밖에 없다. 파이프 위에는 여러가지 아이템도 있으니 전부 챙기도록 하자(특히 레이저 건의 탄창을). 능숙하게 갈 수 있는 방법은 아날로그 스틱에 힘을 적게 줘서 걸어가는 것이다. 의외로 파이프 위는 범위가 넓으니 너무 어려워하지 말자.

이곳을 통해 제닌이 있는 곳에 도착하면…

엘리엇 : 분석불가능한 파란 빛의 정체는…

제닌 : 네피림…이죠….

엘리엇 : …?…어떻게 알고 있지?

제닌 : 운석낙하의 기록영상을 재생했죠? 그때 이쪽에도 엑세스할 수 있었어요. 백문이 불여일견이죠. 이걸 봐요.

제닌 : 이지스 우주망원경, 섬 바로 위에 있는 정지 궤도상. 운석이 충돌…위력이 줄어들어서…멈춘다. 운석은 …이 기가덴트라고 불리는 커다란 크레타 상태의 시설 중앙을 뚫은 뒤…그 아래 있는 7중 셔터에 도중 막혀 버렸다….

엘리엇 : 우리들이 간 곳이다….

제닌 : 스스로 움직일 수 없는 운석은…

엘리엇 : 우리들에게 뭔가 해줬으면 하고…팀이 만든 인형의 모습을 빌려서…



뭐냐? 이건? 이 게임 이런 내용이었나?

제닌 : 당신에게 도움을 청했어요…그렇게까지 해서 아래로 가고싶은 운석의… 목적은?

엘리엇 : 이거다. 키무라 박사가 죽을 때까지 움켜쥐고 있었던 디스크….

독스 : …기가덴트 디스크.

제닌 : 뭐가 나올지…볼까요…. 나왔어요…!!

> 코드네임 : 쟈스코이
> : 6500만년 전 지구에 도착
> : AD 2000년 부화 시작
> : 추정 부화종료일 AD 2018 . 12 . 25

엘리엇 : 이 섬…괴물의…알?

독스 : 그런 엄청난 것 위에 있는 건가 우리들은….

제닌 : 다이노서 킬러. 6500만년 전에 공룡을 멸종시켰다는 거대운석의 정체가 이것….

엘리엇 : 8년 전의…서기 2000년의 그 대지진은…

제닌 : 이녀석 때문이에요…그 때 부화가 시작된 것 같아요….

독스 : 이런 것의 존재가 세상에 알려지면 엄청난 패닉 상태가 될 거야….

엘리엇 : 키무라 테크는 페일 세이브를 생각하지 않은 건가?

제닌 : 과연 터프가이. 키무라 테크는 확실히 페일 세이브하고 있어요….

엘리엇 : 어떤?

제닌 : 위성 공대지 레이저 포. 조준은 상시 고정, 좌표는 다이노서 섬의 중앙, 7중 셔터….

독스 : 하하핫, 그거 굉장하군….

엘리엇 : …하지만… 네피림이 충돌해서 부서졌다….

제닌 : 어쩔 수 없는 건가….

엘리엇 : …네피…다….

제닌 : 나도 그 방법밖에 없다고 생각하지만…

엘리엇 : 네피 운석을 어떻게든 녀석의 위에 떨어뜨린다.

독스 : 그래서 어떻게?

제닌 : …그건 아무도 몰라요….

독스 : 핫, 대단한 아이디어군. 대체 어떻게 운석을 떨어뜨릴 거지? 그 7중 셔터는 망가졌다고!

제닌 : 나한테 계획이 있어요. 엘리엇! 라보타운에 있는 내방에서 라이플을 가져와요! 자세한 이야기는 나중에 할께요!

엘리엇 : …알았다. 가져오지.

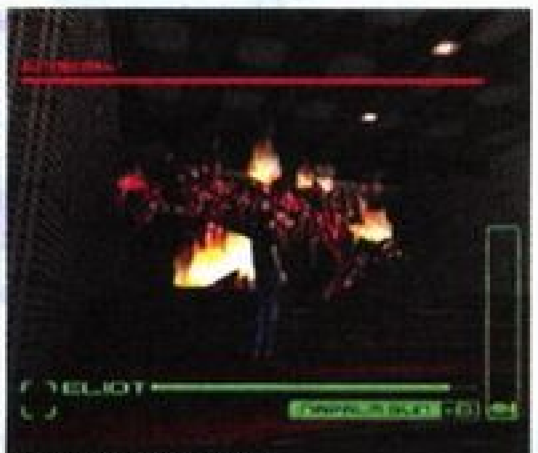
제닌 : 내 ID 카드로 아파트먼트 에어리어로 들어갈 수 있어요. 방은 2층 201호.

## PART 6. 결말을 향해서…

이제 제닌의 말대로 라보 타운으로 가자. 아파트먼트 에어리어는 냉동창고로 가던 터널의 맞은 편에 있는 터널로 들어가면 된다. ID 카드로 들어가면 갖가지 몬스터가 습격해온다. 마지막이라 생각하고 중형화기를 마구 먹여주자.

이 구역에는 아파트와 영화관이 나란히 있다. 아파트는 들어가 보면 세이브 포인트가 있는 것을 빼고는 길이 막혀 갈 수 있는 곳이 없다. 그러므로 일단 영화관으로 들어가자. 입장하는데 표가 필요하니 옆의 자판기에서 구입하자. 영화관 안으로 들어가면 관람석 안에 보스가 기다리고 있다. 냉동창고에서 만났던 놈과 같은 타입이므로 적당히 해치워주자. 관람석의 경사 때문에 공격이 맞지 않는 경우가 있으니 주의!

이 녀석을 쓰러뜨리면 비상계단 키를 얻게 된다. 이걸로 스크린 쪽에 있는 스위치를 작동시키면 바닥에 비밀통로가 나타난다. 이곳을 통해 아파트의 층으로 갈 수 있다.


역시 네이팜 런처가 약이다

2층에 도착하면 몇 개의 잠긴 문이 있는 좁은 복도가 이어진다. 이 복도를 빠져 나와 다른 문으로 들어가 보면 제닌의 방문에 다다르게 된다. 하지만 ID 카드를 쓰려고 하면….

??? : 하이! 제닌. 오늘은 크리스마스 이브다. 항상 사귐성이 없는 너를 파티에 참가시키기 위해서 이런 장난을 준비했지. 이 ID 카드는 오늘만은 네 방에 들어가기 위한 게 아니라 파티회장의 입장키로 바꿔 버렸다. 기분 나쁘게 생각하지 말고 파티 회장으로 와 줘. 존과 닉으로부터.

엘리엇 : 이봐 이봐! 이런 때에!

독스 : 끝까지 말썽이군. 저 여자!

엘리엇 : 그녀는 죄가 없어. 아무튼 파티 회장을 찾자.

회장은 쉽게 찾을 수 있다. 오는 도중 본 가장 큰 문이 바로 회장 문이다. 이곳으로 들어가면 구석의 조그만 크리스마스 트리에서 닉의 ID 카드를 얻을 수 있다(트리로 올라간 후 주우면 된다). 그런 후 파티 회장에 있는 또 다른 문을 통해 주방으로 가면 존의 ID 카드도 구할 수 있다. 존의 방은 주방 근처에 있으므로 쉽게 찾을 수 있다. 이녀석 방은 마치 오타쿠의 냄새가 나는데…아무튼 이곳에서 리빙룸 열쇠를 찾은 뒤, 닉의 방으로 가자. 닉의 방은 파티 회장 근처에 있다.



이 트리장식 위에 무언가 번쩍이고 있다

이곳에서 물총과 파티 메모를 얻을 수 있는데 파티 메모에는 이런 것이 적혀 있다.

> 「닉에게.
> 7시에 내가 산타 복장을 하고 리빙룸에서 선물을 가지고 굴뚝을 통해 파티 회장으로 간다. 그전에 반드시 벽난로의 불을 꺼 줘. 존」

DREAMCAST

이제 잠겨져 있는 나머지 하나의 방 리빙 룸으로 가자. 이곳에 욕조가 있으니 물통에 물을 채우고 벽난로의 불을 끄자(자동이다). 혹시나 모르니 리빙과 파티 화장 양쪽 모두 불을 끄고 난로 안으로 들어가자. 그러면 아파트의 옥상으로 올라오게 되고 다른 굴뚝을 통해 제닌의 방에 들어갈 수 있다. 제닌의 방에 들어가면 드디어 놀라운 사실이!


이 사진은?!

독스 : 우왓!

엘리엇 : 엇! 어떻게 된 거야? 이거.

독스 : …너하고는 관계 없어.

엘리엇 : 이 아기를 안고 있는 사람, ESER의 사격교관인 …에…그러니까…

독스 : 진·캉… 내 죽은 아내다….

엘리엇 : …라는 건 즉…

독스 : 제닌은 내 딸이라는 얘기다….

엘리엇 : 핫, 하하하, 농담이겠지…. 어머니가 누군지 보고 싶다고? …하하하….

독스 : …..

엘리엇 : 아내와는… 진과는 어째서 헤어졌나?

독스 : 다퉜다. 벌써 20년도 전의 얘기다. 이유 따윈 잊어버렸어…. 갓 태어난 딸을 데리고…진은 기가 센 여자였어…. 그 후 병으로 죽었다…고….

엘리엇 : …이 멍청한 아버지…제닌이 불쌍하군.

독스 : 이쯤에서 확실히 말해두지만 제닌에게 손대지 마라, 알겠나!

엘리엇 : 갑자기 무슨 소리야!

독스 : 우웃! 뭐라고!

엘리엇 : …서두르자. 제닌이 기다리고 있어….

독스 : …..

플레이보이 엘리엇…. 방안에서 강화 라이플을 얻었으면 이제 제닌이 기다리는 통제실로 돌아가자. 이제 라스트이니 만큼 헬로 마켓에서 최종 장비 점검을 해두고 가자.

제닌 : 늦었어요. 뭐야? 굉장한 냄새가 나요…. 이번에는 당신이 산타가 되어서 굴뚝에 들어간 거예요.

엘리엇 : 너… 꽤나 사교성이 나쁘군.

독스 : …제닌….

엘리엇 : 난… 잠시 자리를 비켜주지….


어색한 두 사람


네피림이 본 모습을!?


네피림 덕분에 두 사람은 부녀 지간임을 확인한다

다시 엘리엇으로 제닌에게 가보자.

제닌 : 내 계획을 들어봐요. 이 7 겹의 셔터는 조력유압식.

엘리엇 : 밀물썰물을 압력으로 변화시키고 있군.

제닌 : 그래요. 그 유압 파이프가 일부 바깥에 노출되어 있어요. 이곳을 파괴해서 압력을 떨어뜨리면 구조상 셔터는 위에서 차례로 열릴 거예요.

엘리엇 : …이론은 이제 알았어…그런데… 구체적으로 어떻게 해서 이 유압 파이프를 파괴하는 거지?

제닌 : 잠깐 기다려요…. 이 전파탑 옥상에서 압력 파이프를 향해 내 강화 라이플로 장거리 정점 사격을 해요. 거리는 약 3000미터.

엘리엇 : 제 정신인가?

독스 : 괜찮아. 제닌은 진의 피를 이은 사격의 천재니까.

엘리엇 : 이 아저씨…태도가 완전히 바뀌었군! 그런데 제닌 그 전파탑에는 어떻게 가지?

제닌 : 조력용 워터 파이프. 남쪽 문으로 나가서 맞은 편 방. 문은 열리도록 프로그램 해놨어요.

엘리엇 : 걸을 수 있을 것 같나?

제닌 : …어떻게든.

엘리엇 : 좋아. 가자.

통제실 입구 맞은 편의 문으로 가면 파이프로 들어갈 수 있다. 보트가 있지만 2인용…수영 못하는 독스와 다리 다친 제닌이 타니 엘리엇은 이긴 거리를 헤엄쳐 가야 한다(너무해). 파이프 바닥에는 엘리엇 바주카의 탄창도 있으니 기왕 헤엄치는 것 샅샅이 뒤지면서 가보자.

목적지에 도착하면 제닌에게서 통신이 들어온다.

제닌 : 엘리엇 들려요?

엘리엇 : 유압 파이프는 때려부쉈나?

제닌 : 그럴 경우가 아니에요! 전파탑 엘리베이터가 도중에 멈춰서 우로 올라갈 수 없어요.

엘리엇 : …내가 뭔가 할 수밖에 없다는 건가….

제닌 : 옥상에 엘리베이터 제어기가 있어요.

엘리엇 : 옥상까지 기어올라가라…구….

제닌 : 미안해요.

엘리엇 : 사과하지마…네 탓이 아냐. 기다려. 부녀간의 회포를 즐기고 있어 줘.

제닌 : 그렇게 할께요.

이제 밖으로 나가 전파탑으로 올라가자. 전파탑 밑에는 세이브 포인트가 있으니 반드시 세이브 해두자. 전파탑은 외부에서부터 올라가기 시작한다. 중간 중간 끊어지는 철근도 있고, 귀중한 탄약도 있으니 주위를 잘 살펴 차근차근 올라가자. 물론 라이프 후크도 많이 사두면 좋다.

옥상까지 올라가면 또 다시 세이브 포인트가 있다. 마지막 포인트니 반드시 세이브 해두고 제어기를 조사해 엘리베이터를 끌어올리자. 이제 일행이 다 모이는 순간 갑자기 적들이 나타난다.

제닌 : 라이플을 조립하는데 3분, 자세 확보에 30초. 탄은 발 5초 간격으로. 합계 3분 45초 동안 괴물들을 막아줘요!

엘리엇 : 알았어.

실시간 3분 45초 동안 제닌을 보호하는 이벤트다. 적은 죽지 않는 녀석들로 공격을 해서 뒤로 물러나게 하는 것이 전부다. 이 때를 위해 레이저 건이 필요한 것이다. 장시간 쓸 수 있고 효과도 확실하다(위치만 잘 잡으면). 그 외에도 개틀링 건이 쓸만하다(딜레이가 없으니까).

이렇게 3분 45초를 모두 보내면 제닌이 유압 파이프를 부수고 기다렸던 네피림이 순시간에 운석으로 들어가 쟈스코니의 배에 박힌다. 끝난 건가? 아니다! 쟈스코니는 알에서 나와 결국 네피림과 일대 격전을 벌이게 된다.

일행들도 도망치던 중 본체와 싱크로 되어있는 20분의1 클론과 만나게 된다. 이 녀석이 라스트 보스임은 이미 짐작했겠지만. 이놈은 상당한 화염 브레스와 발차기 등으로 공격을 해온다. 우선 브레스의 경우에는 근접해서 다단 히트되면서 즉사할 정도로 위력이 높다. 발차기는 말할 것도 없다. 때문에 녀석의 바로 밑에서 계속 반원을 그리면서 녀석과 각도가 가장 많이 벗어났을 때 공격 및 회복을 하도록 하자. 독스 바주카가 그나마 효과가 있지만 패턴만 파악하면 그냥 바주카로도 충분히 클리어할 수 있다(접근용 무기를 못 쓴 것이 한이다).


쟈스코니를 해치웠다

## 에필로그

엘리엇 일행과 네피림의 사투는 각각 막을 내렸다. 쟈스코니를 물리쳐 흡수해버린 네피림은 날개를 펼치고 다시 우주 먼 곳으로 돌아간다. 그리고 남겨진 것은… P

DREAMCAST

석세스는 계속 된다

# 실황 파워풀 프로야구 6



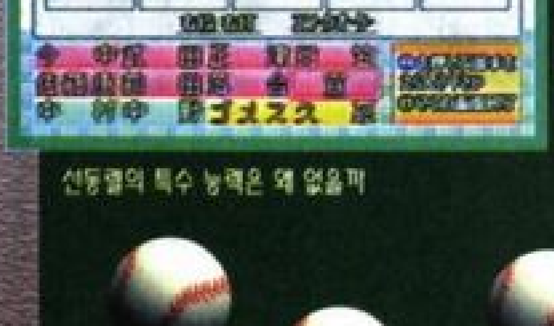
「실황 파워풀 프로야구 6」의 매력이라면 바로 선수를 '키우는 것'! 이번 달에는 석세스 모드와 드라마틱 페넌트 모드를 집중적으로 공략한다. 특히 다른 대학과는 달리 특이한 석세스를 맛볼 수 있는 오징어 대학.
결코 쉬운 난이도는 아니지만 게이머의 진정한 실력을 평가할 수 있는 기준이 되리라 본다. 그 외 홈런 경쟁으로 얻게 되는 선수의 패스워드를 공개하여 보다 쉽게 다양한 선수를 만날 수 있도록 도울 것이다.

제작사 : 코나미
장 르 : 스포츠
발매일 : 3월 25일
발매가 : 7,800엔

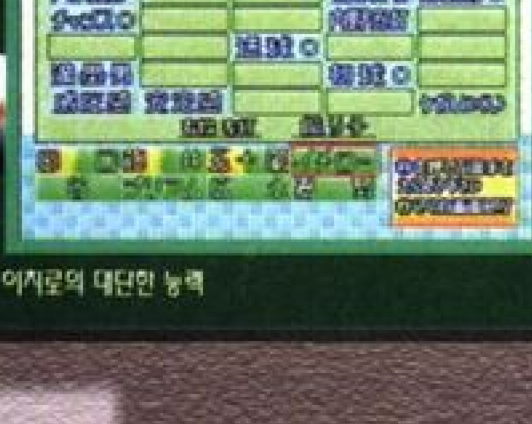
| | |
|---|---|
| 그래픽 | |
| 조작감 | |
| 스토리 | |
| 연출 | |
| 사운드 | |
| 소장가치 | |

## 석세스 모드

「6」에 등록된 선수들의 능력을 볼 수 있는 방법이 있다. 「5」와 마찬가지로 석세스 모드의 "지금까지 만든 선수를 본다·지운다(いままで作った選手をみる·けす)"를 선택한 다음, C버튼으로 코나미 커맨드(↑↑↓↓←→←→)를 입력하고 스타트 버튼을 누르면 각 팀에 속한 선수들의 특수능력까지 볼 수 있다. 또한 모든 시나리오 모드를 클리어 하면 지방 구장이 나타나 홈런 경쟁에서 보다 쉽게 홈런을 칠 수 있다. 그리고 국민 연금이나 집세를 올려 달라는 메시지가 나왔을 때 어머니에게 상담을 하면 송금액을 각각 5,000엔, 3,000엔을 올려 준다. 잘 활용하기 바란다.



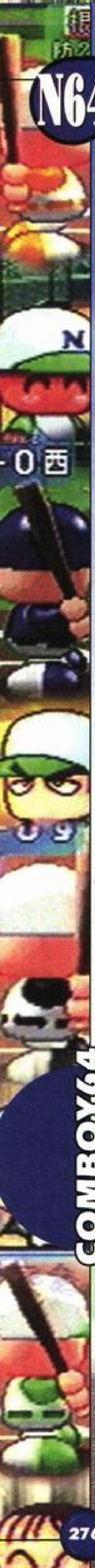
선동렬의 특수 능력은 왜 없을까



이치로의 대단한 능력







## 특수 능력 얻기

| | |
|---|---|
| 승운 | 합숙 中 아베와의 카드 시합에서 지지 않고 두 번 이긴다 |
| 역경○ | 합숙 中 아베와의 카드 시합에서 처음엔 지고서 나머지 두 번을 이긴다 |
| 부상당하기 쉬움 | 다이조부 박사의 수술에서 실패나 신약 테스트 실패 |
| 부상당하기 어려움 | 건포 마찰에서 성공(실패하면 감기에 걸림) |
| 악기 | 아베와 상담 |
| 단기 | 카드 게임에서 진다 |



다이조부 박사의 수술은 실패율이 높다



아베와 상담하여 악기를 없애자

## 파워풀 대학의 특수 능력 얻기

| | |
|---|---|
| 흘려 치기 | 휘두르기 연습 20회 |



20번의 휘두르기 반복 학습으로 익힐 수 있다

## 열혈대학의 특수능력 얻기

| | |
|---|---|
| 애버리지 히터 | 테니스 부원을 권유한다 |
| 헤드 슬라이딩 | 축구 부원을 권유한다 |



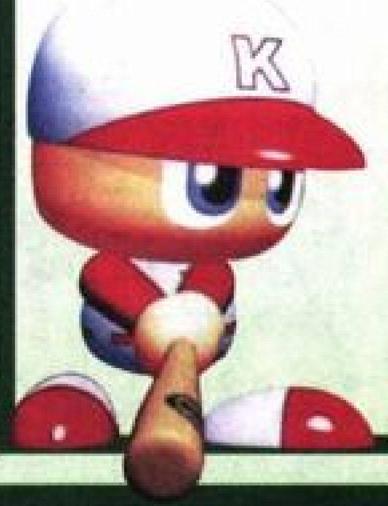
축구 부원을 꼬시자

## 불계대학의 특수능력 얻기

| | |
|---|---|
| 광각타법 | 이벤트에서 공을 되받아 친다 |
| 부딪히기 | 검산 팔굽혀펴기를 20회 한다 |
| 송구× | 외야송구 특훈을 힘껏(思い切り)한다 |
| 위압감 | 마지막 대회에서 우승한다 |

## 관료대학의 특수능력 얻기

| | |
|---|---|
| 안정감 | 우라구치(裏口)와 상담. 아이돌 이벤트에 가지 않는다(行かない)를 2회 선택한다 |
| 슬로 스타터 | 우라구치(裏口)와 상담. 아이돌 이벤트에 가지 않는다를 선택한 다음 간다(行く)를 선택 |
| 점차 몸이 풀림 | 우라구치(裏口)와 상담. 아이돌 이벤트에 처음부터 간다를 선택한다 |
| 번덕 | 우라구치(裏口)와 상담 |
| 직전× | 우라구치(裏口)와 상담. 수성이 나왔지만 사실은 틀렸을 때 |
| 특수변화구 | 우라구치(裏口)와 상담 |
| 찬스○ | 졸업 논문에서 성공하면(성적이 "良"이상이면 OK) 얻는다 |
| 견제○ | 오오쿠라(大倉)과 상담. 수비위인전을 받는다 |
| 캐처◎ | 오오쿠라(大倉)과 상담. 수비위인전을 받는다 |
| 송구○ | 오오쿠라(大倉)과 상담 |
| 리리스○ | 오오쿠라(大倉)과 상담 |
| 핀치○ | 졸업 논문에서 성공하면(성적이 "良"이상이면 OK) 얻는다 |







우라구치(裏口)와의 상담. 찬스○을 얻는다

## 오징어대학의 석세스 모드

### 프롤로그

나는 오늘 오징어 대학에 입학했다.
물론 좋아하는 야구는 계속할 예정이다.
앗, 여기가 야구부인가 보군.
(철컥)

기다리고 있었다! 사다메 원(숙명의 1)!

사다메 원?

우리들은 네가 오길 계속 기다리고 있었다.

자, 이것으로 전원 모였군.

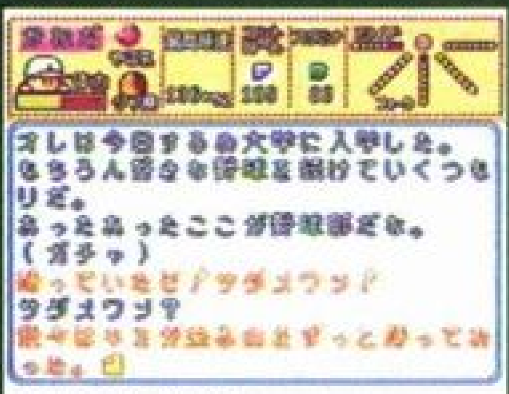
오늘이 신생 사다메 나인이 여행을 떠나는 날이다!

자, 일본 제일을 향하여 힘내자!

갑자기 이런 말을 해도 YES라고 말할 이유는 없었다.

남자는 앞이 보이지 않는 길을 선택해야 유쾌한 인생이 되는 거야.

왜인지는 모르지만 이 말이 내 마음을 흔들어 놓았다.
나도 모르는 사이 사다메 나인의 일원이 된 것이다.
...
...
그때부터 피가 스며드는 연습을 반복했다.
그리고 드디어 실력을 시험할 때가 왔다.
도시 6대학 리그전 개막!
싸우자! 사다메 나인!!


글자만 나오는 진행 사항


모든 선수를 조작할 수 있는 대회전용 대학



석세스 같지 않은 석세스를 맛볼 수 있는 오징어(するめ) 대학. 특수 능력이 잘 붙지 않고 5전승을 하지 않으면 깰 수 없지만 다른 대학에는 없는 이점이 있다. 투수, 야수를 모두 시합에서 조작할 수 있기 때문에 의외의 패배를 당하지 않아도 되며, 다이죠부 박사의 수술과 부상의 위험이 없기 때문에 확률에 맡기지 않고 선수를 키울 수 있다. 다시 말하면 실력으로 키우는 대학이다.

선수의 초기능력은 가능한 한 높게 설정된 선수를 잡아서 키워야 한다. 투수라면 컨트롤 105이상, 커브나 슬라이더를 2개 이상 갖고 있는 선수로 초기화해야 한다. 최고구속은 가능하면 139km/h의 선수를 잡아야 한다. 이유는 5게임 중 3게임을 콜드 게임으로 이기면 160km/h의 구속을 얻을 수 있기 때문이다. 컨트롤은 1승할 때마다 30이 오르기 때문에 5승을 하면 150이나 오른다. 그러니 105정도면 255가 되기 때문에 컨트롤은 반드시 105이상인 선수로 할 것. 콜드게임으로 이기면 +5km/h, 그렇지 않으면 +3km/h 오르며, 컨트롤은 1시합마다 +30, 변화구는 자주 사용하는 변화구나 2칸 정도 늘어난다.

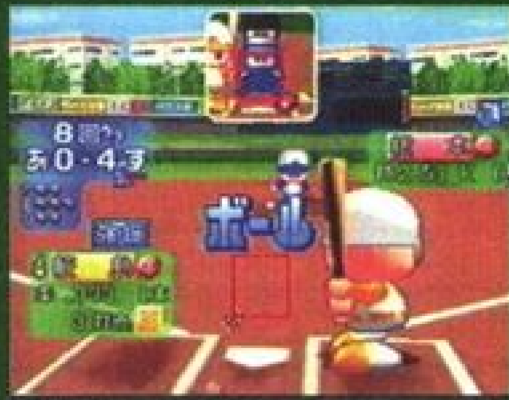
새벽 대학부터의 3시합에서는 좋은 타격, 성적을 올릴 수 없기 때문에 그 전 2시합에서(열혈, 파워풀 대학이 좋다. 관료대학은 수비가 좋고, 불계 대학은 다이고게츠 때문에 힘들다) 포인트를 쌓아 두는 것이 좋다. 열혈대학이 나오지 않는다면 다시 시작할 것. 그러나 이들 대학의 강약은 시합 때마다 틀리니 주의할 필요가 있다.

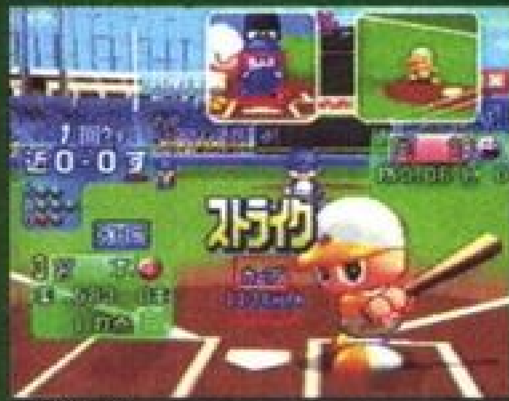
새벽 대학 이전의 시합에서 반드시 콜드나 7점 이상의 점수 차이로 이길 것. 그렇지 않으면 구속은 +3km/h 밖에 오르지 않기 때문이다. 그리고 3안타를 치는 것보다는 3루타를 한번 치는 것이 능력이 더 오르는 듯하다. 이것은 아직 확실하지 않다. 야수의 경우 포지션에 의한 초기능력의 차이는 없다. 우타자와 좌타자, 스위치 히터의 차이는 미트 커서의 크기가 다르다. 주력, 견력, 수비력은 3개의 합계가 25로 결정된다. 9/9/7을 갖고 있는 선수가 나올 경우가 가장 많다.


열혈 대학은 확실히 약하다


파워풀 대학은 강할 때는 강하지만 약할 때도 있다


수비가 강한 관료대학


새벽대학

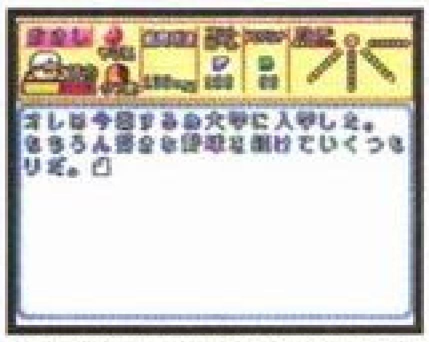

근일본 대학



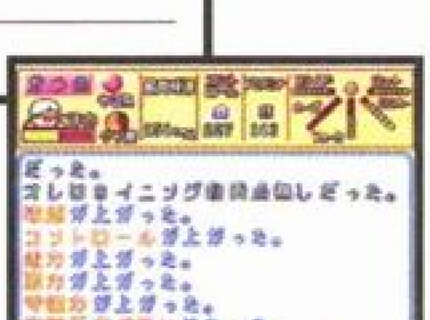
능력치는 높지 않지만 잘 뛰는 흑사자 중공

## 투수의 초기 설정 범위

| | |
|---|---|
| 최고 구속 | 130~139km/h |
| 컨트롤 | 100~109 |
| 스태미너 | 80 |
| 변화구 | 변화량 3개를 랜덤으로 분배. 보통 두 개의 변화구를 변화량 2개, 1개로 분배한다. |
| 야수 능력 | 미트 커서 2, 파워 F, 주력 E, 견력 E, 수비력 E |


자기가 좋아하는 변화구를 갖고 있는 투수가 나올 때까지 리셋!!


○ 능력이 빨리 오르는 장점이 있는 오징어 대학


오징어 대학에서는 특수 능력을 얻기 힘들다

## 야수의 초기 능력

| | |
|---|---|
| 미트 커서 | 우타자일 경우 3, 좌타자나 스위치 히터일 경우 2 |
| 파워 | 51~59 |
| 주력 | 8~10 |
| 견력 | 8~10 |
| 수비력 | 7~9 |


파워는 되도록 높은 타자로 고르자



## 시합에서 얻을 수 있는 특수능력

| | | | |
|---|---|---|---|
| 대좌타자○ | 좌타자와의 승부에서 이긴다(투수용, 랜덤) | 타구반응○ | 투수 주위로 오는 공을 잡아서 처리한다(투수용, 랜덤) |
| 대좌투수○ | 좌투수의 공을 쳐서 안타나 홈런을 얻어낸다(랜덤) | 일발병 | 홈런을 맞는다(투수용, 랜덤) |
| 삼진남 | 시합에서 1회라도 삼진으로 죽으면 붙을 가능성이 있다 | 직전× | 5회, 9회에서 안타를 맞는다(투수용, 랜덤) |
| 런너× | 시합에서 주자가 있을 때 병살타를 친다(랜덤) | 사구남 | 사구를 연발한다(투수용, 랜덤) |
| 만루남 | 만루에서 안타나 홈런을 친다(랜덤) | 초구○ | 초구를 받아친다(랜덤) |

## 드라마틱 페넌트 모드

드라마틱 페넌트의 최대 강점은 실제로 키운 팀으로 어레인지 팀을 만들어서 다른 사람과 대전할 때 똑같은 데이터로 대전할 수 있다는 점이다. 이 드라마틱 페넌트 모드는 석세스 모드의 연장선에 있는 부분이다. 즉, 석세스 모드에서 능력이 그다지 높지 않더라도 이 드라마틱 페넌트 모드에서 계속 능력을 키울 수 있다는 것이다.

그리고 주의할 점은 선수들은 페넌트 중에 부상을 당하는 경우도 있어, 항상 같은 수비 위치에 두 명 이상의 선수가 필요하다. 주니치에는 포수가 나카무라와 나가노, 두 명이 있는데 석세스 모드에서 포수를 한 명 더 키워 주니치 드래곤즈로 어레인지한 다음 이 팀으로 드라마틱 페넌트 모드를 실행하면 좋다. 포수 두 명이 모두 부상을 당하면 이상한 녀석으로 포수를 맡아야 하는데 포수가 아니면 투수 리드 능력이 떨어지기 때문이다. 그리고 같은 포지션에 3명이 있으면 한 명은 선발로, 다른 한 명은 백업요원으로, 다른 한 명은 능력을 키우는 방법도 있다.

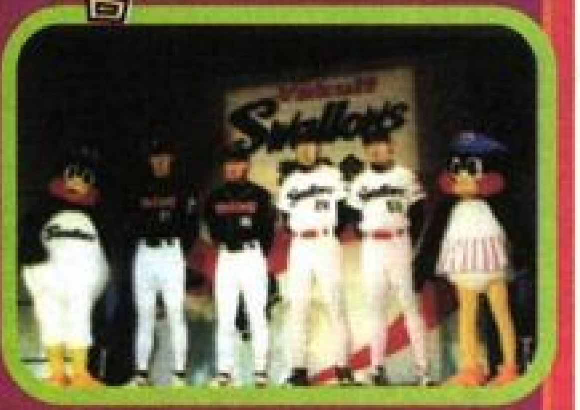


어레인지를 통해 키운 팀을 대전용으로 사용할 수 있다


부족한 포지션에 신인을 등록시키자

## 야쿠르트의 신 유니폼

야쿠르트 스왈로우즈가 올해부터 입기 시작한 원정용 유니폼을 시합에서도 볼 수 있다. 그냥 경기를 시작하면 작년까지 입던 유니폼을 입지만 모드 셀렉트 화면에서 버튼(C버튼 하, 우, 좌, 하, 좌, 좌, Z, 우, 좌, 우, 좌, 스타트 버튼)을 누른 다음「파워프로 6'(パワプロ 6')」라고 나오면 성공이다.



실제 야쿠르트 유니폼



이렇게 パワプロ 6'라고 나오면 고를 수 있다


새 유니폼을 입고 다시 시작하는 마음으로!


공식 기록 화면에는 순위뿐만 아니라



개인 성적도 볼 수 있다

## 데이터 파일

각 팀과 27시합씩 모두 135시합을 하게 되는 페넌트 모드에서 이번「6」에서는 새롭게 드라마틱 페넌트 모드가 추가되었다. 이 모드의 특징은 페넌트 처음에 선수들을 자기가 육성하고자 하는 방향으로 키울 수 있다. 공격형 야구를 구사하고 싶다면 타격 연습만 하면 된다. 하지만 수비력과 주력이 떨어진다. 또, 수비와 주력이 뛰어난 팀을 만들 수도 있지만 그에 해당하는 대가(미트 커서와 파워가 떨어짐)를 치러야 한다. 그리고 시즌 중에도 '전략' 모드로 들어가면 선수들을 조정할 수 있다.

| | |
|---|---|
| 처음부터 | ① 드라마틱 페넌트 모드 - 연습 캠프<br>② 노멀 페넌트 - 실황「6」에 등록된 기본 능력으로 대전한다 |
| 이어서 | 전에 하던 페넌트를 이어서 한다 |
| 공식기록 | 지금까지의 페넌트 기록을 본다 |
| 데이터를 지운다 | 지금까지 해 왔던 페넌트 기록을 모두 지운다 |


역시 드라마틱 페넌트로 해야겠지…



데이터 파일 화면


여기에서 페넌트 도중에도 선수를 키울 수 있다



COMBOY64

# 캠프

## A 연습 메뉴

시즌 전에 열리는 캠프. 여기서 선수를 성장시킬 수 있다. 하지만 육성 메뉴는 석세스 모드와는 다른 항목이 많다. 캠프에는 제1 쿨에서 제6쿨까지 모두 6쿨로 구성되어 있다. 제1쿨은 몸을 가다듬기 위해서 기본적인 연습만을 할 수 있다. 그리고 몸이 익숙해진 제 2쿨부터는 여러 연습을 할 수 있다. 물론 연습만을 하면 선수들은 부상을 당하니 선수들에게도 휴식은 반드시 필요하다. 힘들다고 생각하면 입 큰 코치에게 부탁하여 맡겨도 좋다. 제 1쿨에서만 사용할 수 있는 연습은 다음과 같다.



캠프 인 주니치!!!


기 참, 보보 잘하게 생겼다


제 1쿨 시작!

### 제1쿨에서만 사용할 수 있는 연습 메뉴)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 투구 연습 | 섀도우 피칭 | 주루 연습 | 대시 |
| 타격 연습 | 휘두르기 | 기초 연습 | 달리기, 투수강화 런닝, 웨이트트레이닝, 스트레치 |
| 수비 연습 | 캐치 볼, 노크 | 특별 연습 | 투포내 연계학습, 내외 연계학습, 리드 학습 |

### 제2쿨에서만 사용할 수 있는 연습 메뉴)

| | |
|---|---|
| 투구 연습 | 던지기(속구), 던지기(제구), 실전 던지기, 투구폼 체크, 투구폼 체인지, 200구 던지기, 견제, 슈트, 슬라이더, H슬라이더, 커브, 슬로우 커브, 스크류, 싱커, 포크, 체인지 업, V슬라이더, 너클, SFF, 팜 |
| 타격 연습 | 티 배팅, 프리 타격, 시트 타격, 케이스 타격, 비젼 트레이닝, 타격 폼 체크, 타격 폼 체인지, 흘려 치기, 번트 연습, 우타자에서 스위치 타자로(みぎから両打ち), 특타 |
| 수비 연습 | 원투, 투수수비, 투내 연계, 번트 처리, 주루처리(挟殺), 블록, 특수 |
| 주루 연습 | 베이스 런닝, 언덕 대시, 도루 |
| 기초 연습 | 풀, 장거리 달리기, 마사지, PNF |

## 투구 연습

실전에서도 투구 연습은 제일 많은 항목을 갖고 있다. 투수 왕국을 노린다면 연습의 효과를 확실히 알아야 할 것이다.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 섀도우 피칭(シャドウピッチング) | 컨트롤을 올리는 연습 | 커브(カーブ) | 변화구 커브의 연습 |
| 던지기 속구(投げこみ 速球) | 구속, 견력을 올린다 | 슬로우 커브(スローカーブ) | 변화구 슬로우 커브의 연습 |
| 던지기 제구(投げこみ 制球) | 컨트롤을 올린다 | 스크류(スクリュー) | 변화구 스크류의 연습 |
| 실전 던지기(實戰 投げこみ) | 구속을 올리면서 컨트롤을 좋게 하는 연습 | 싱커(シンカー) | 변화구 싱커의 연습 |
| 투구 폼 체크(投球フォームチェック) | 타자에게 알아차리기 힘든 모션을 연구한다 | 포크(フォーク) | 변화구 포크의 연습 |
| 투구 폼 체인지(投球フォームチェンジ) | 새로운 투구 폼을 연구한다 | 체인지 업(チェンジアップ) | 변화구 체인지업의 연습 |
| 200구 던지기(200球 投げこみ) | 스태미너를 붙이는 연습 | V슬라이더(Vスライダー) | 변화구 V슬라이더의 연습 |
| 견제(牽制) | 견제를 잘하기 위한 연습 | 너클(ナックル) | 변화구 너클의 연습 |
| 슈트(シュート) | 변화구 슈트의 연습 | SFF | 변화구 SFF의 연습 |
| 슬라이더(スライダー) | 변화구 슬라이더의 연습 | 팜(パーム) | 변화구 팜의 연습 |
| H슬라이더(Hスライダー) | 변화구 H슬라이더의 연습 | | |


스태미너를 올려주는 200구 던지기

## 타격 연습

타격 연습은 타자뿐만 아니라 투수와 함께 실행하는 연습도 있다. 보통 미트 커서보다는 파워를 올리는데 주력한다.




O 흘려 치기는 좋은 타격 기술 중에 하나

| | | | |
|---|---|---|---|
| 휘두르기(素振り) | 파워, 미트를 올리기 위한 연습 | 타격 폼 체크(打撃フォームチェック) | 미트를 올리기 위한 연습 |
| 티 배팅(ティーバッティング) | 미트를 올리기 위한 연습 | 타격 폼 체인지(打撃フォームチェンジ) | 새로운 타격 폼을 연구한다 |
| 프리 타격(フリー打撃) | 미트를 올리기 위한 연습 | 흘려 치기(流し打ち) | 흘려 치기를 연습한다 |
| 시트 타격(シート打撃) | 미트, 파워, 수비력을 올리기 위한 연습 | 번트 연습(バント練習) | 번트를 잘 하기 위한 연습을 한다 |
| 케이스 타격(ケース打撃) | 파워, 견력, 수비력을 올리기 위한 연습 | 우타자에서 스위치타자(右から両打ち) | 우타자를 스위치 타자로 만들기 위한 연습 |
| 비젼 트레이닝(ビジョントレーニング) | 미트를 올리기 위한 연습 | 특타(特打) | 여러 가지 치는 방법을 연구한다 |

종합 연습용 기술인 케이스 타격

## 수비 연습

공격적인 야구를 펼친다면 잘 사용하지 않는 연습메뉴이지만 선수들에게 최소한 C이상의 수비 랭크는 필요하다.


투내 연계 수비


번트 처리 연습도 한번쯤은 해봐야 한다

| | |
|---|---|
| 캐치볼(キャッチボール) | 견력, 수비력을 올리기 위한 연습 |
| 노크(ノック) | 수비력을 올리기 위한 연습 |
| 멀리던지기(遠投) | 견력을 올리기 위한 연습 |
| 투수 수비(投手 守備) | 수비력을 올리기 위한 연습 |
| 투내 연계(投内 連携) | 수비력을 올리기 위한 연습 |
| 번트 처리(バント處理) | 주력, 견력, 수비력을 올리기 위한 연습 |
| 주루 처리(挟殺) | 송구를 벗어나지 않기 위한 연습을 한다 |
| 블록(ブロック) | 포수가 홈에 달려드는 런너를 막아내는 연습을 한다 |
| 특수(特守) | 여러 가지 수비하는 방법을 연구한다 |

## 주루 연습

주력을 올리면서 터프도를 올리는 언덕 대시를 주로 사용한다. 빠른 야구를 구사하기 위해 필요한 연습 메뉴.

| | |
|---|---|
| 대시(ダッシュ) | 주력을 올리기 위한 연습 |
| 베이스 런닝(ベースランニング) | 주력을 올리기 위한 연습 |
| 언덕 대시(坂道ダッシュ) | 주력, 터프도를 올리기 위한 연습 |
| 도루(盗塁) | 도루를 잘하기 위한 연습 |

## 기초 연습

터프도가 낮으면 부상을 잘 입기 때문에 항상 '능력을 본다(能力を見る)' 메뉴에서 선수들의 터프도와 피로도를 체크해야 한다. 낮다면 기초 연습으로 올린 다음 다른 연습을 실행하자.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 달리기(走りこみ) | 주력, 터프도를 올리기 위한 연습 | 풀(プール) | 터프도를 올리면서 스태미너를 붙이는 연습 |
| 투수강화 런닝(投手強化ランニング) | 스태미너를 붙이며, 속구, 주력을 올리기 위한 연습 | 장거리 달리기(長距離走) | 터프도, 주력을 올리기 위한 연습 |
| 웨이트트레이닝(ウェイトトレーニング) | 파워, 터프도를 올리기 위한 연습 | 마사지(マッサージ) | 피곤을 푼다 |
| 스트레치(ストレッチ) | 터프도를 올리기 위한 연습 | PNF | 터프도를 올리고 피로를 푼다. |


특별 회식!

## 특별 연습

불고기 회식인 야키니쿠를 적극 활용하자. 하지만 6룰에서만 사용할 수 있다는 단점이 있다.

| | |
|---|---|
| 투포내 연계학습(投捕内連携学習) | 투포 내 연계의 수비연습을 위한 학습 |
| 내외 연계학습(内外連携学習) | 내외연계 수비연습을 위한 학습 |
| 리드 학습(リード学習) | 포수로서의 능력을 올리기 위한 학습 |
| 야키니쿠(焼き肉) | 터프도, 스태미너를 올리는 회식 |

## B COMP 지휘(COMP さい配)

컴퓨터로 경기를 운영하게 할 경우 선수 운영을 어떻게 할 것인지 컴퓨터에게 요구하는 부분으로 선수 개개인의 특성을 잘 파악해야 한다. 만약 야수 중에 대타○의 특수능력을 갖고 있다면 대타요원으로 만드는 것이 좋다.

- 야수기용 : 대타요원, 대주요원, 수비요원, 도중교대
- 투수기용 : 선발, 중계 에이스, 리리프 에이스


야수용 COM 지휘 메뉴


투수용 COM 지휘 메뉴

## C 페넌트 레이스


페넌트 레이스 중간 화면

**시합 개시** 시합에 들어가며 만약 옵션에서 COM으로 맞춰 놓았다면 자동적으로 진행한다. 그리고 그 시합을 볼 것인지(みる) 안볼 것인지(みない) 물어오며 안본다를 선택하면 자동적으로 게임이 끝난 다음 시합 결과를 표시해 준다. 그리고 신문을 통해 경기 내용을 알려준다. 또한 부상자나 조정이 끝난 선수가 있다는 것도 알려준다. 시합이 끝나면 세이브를 할 것인지 물어 오며, 그 메뉴는 다음과 같다.


COM에게 맡기면 경기는 이렇게 결행된다


경기의 승패 결과, 졌군…


신문을 통해서 중요 내용을 알려준다

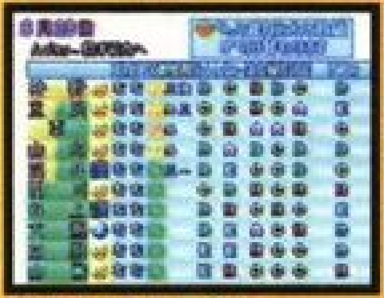
| | |
|---|---|
| セーブしてつづける (세이브를 한 다음 게임을 계속 진행한다) | セーブしておわる (세이브를 하고 게임을 끝낸다) |
| セーブしないでつづける (세이브를 하지 않고 게임을 계속 진행한다) | セーブしないでおわる (세이브를 하지 않고 게임을 끝낸다) |

**성적을 본다**


지금까지의 다양한 순위를 볼 수 있다

각 구단의 성적을 보는 메뉴로 A버튼을 계속 누르면 개인 성적 메뉴로 들어간다. 여기에서는 개인 타이틀이라든지 월간 MVP 등을 볼 수 있다. 시즌이 끝나면 베스트 나인과 골든 글러브를 탄 수상자를 볼 수 있다.

**능력을 본다**


팀원의 능력을 볼 수 있다

선수들의 컨디션과 부상자, 조정중인 선수, 그리고 특수 능력을 여기에서 한번에 볼 수 있다. A버튼을 한번 더 누르면 투수의 세부 능력을 볼 수 있다.

### 구단 정보



타 구단에 부상자와 컨디션이 최고조에 달한 선수가 누구인지 알 수 있다. 컨디션이 최고조에 달한 선수에게 커서를 맞추면 코치는 그 선수에게 피하는 것이 좋을 거라고 충고해 준다.

### 옵션

옵션 메뉴에 들어오면 게임에 대한 세부적인 내용을 조정할 수 있다.

#### 페넌트 모드의 옵션 설정)

| | |
|---|---|
| 주루 | 매뉴얼 / 세미오토 / 오토 |
| 수비 | 매뉴얼 / 세미오토 / 오토 |
| 타격 | 매뉴얼 / 오토 |
| 투구 | 매뉴얼 / 오토매틱 |
| 감독 | 매뉴얼 / 오토매틱 |
| 미트 커서 | 보통 / 전진심 / 록온 |
| 낙하지점표시 | 표시하지 않는다 / 표시한다 |
| 미트 이동 | 보이게 한다 / 보이지 않게 한다 |
| 변화구 표시 | 표시하지 않는다 / 표시한다 |
| 스트라이크 존 | 보이게 한다 / 보이지 않게 한다 |
| 컨트롤러 | A타입 3D / A타입 +키 / B타입 3D / B타입 +키 |
| 조작 | 사람 / 컴퓨터 |



옵션 메뉴

### 전략

이 메뉴로 들어오면 선수들을 조정할 수 있다. 컨디션이 매우 안 좋은 선수나 능력이 떨어져 백업요원으로도 사용할 수 없는 선수가 있을 때 이 메뉴로 능력을 올릴 수 있다. 페넌트 레이스 중에는 이 메뉴로 밖에 선수들의 능력을 올릴 수 없으니 자주 사용하길 바란다. 여기서는 모두 3명을 동시에 조정할 수 있다. 그리고 조정에 들어가는 선수의 수비 위치에 해당하는 또 다른 한 명이 반드시 있어야 그 다음 게임에 대비할 수 있으니 주의를 기울이자. 조정 메뉴는 다음과 같다. 그리고 초기에 COM지휘 메뉴를 미처 하지 못했다면 여기에서 다시 조정할 수 있다.



어떤 선수를 키울 것인가?

| | |
|---|---|
| 터프도 회복 / 10일 | 떨어진 터프도를 회복한다 |
| 타격강화 / 10일 | 미트커서와 파워를 높인다 |
| 수비강화 / 12일 | 수비력을 높인다 |
| 주력강화 / 15일 | 주력을 높인다 |
| 견력강화 / 15일 | 견력을 높인다 |
| 야구유학 / 60일 | 모든 능력을 올린다 |

## 홈런 경쟁

### 홈런 경쟁으로 얻는 선수

숨겨진 선수를 찾기 위해서는 홈런 경쟁 모드로 들어가서 각 구단에 속한 선수로 홈런 10개를 치면 그 구단에 속한 비밀 선수를 얻을 수 있다. 이때 기존에 있는 선수 중 한 명을 없애면 그 자리에 숨겨진 선수가 들어가게 된다. 때문에 홈런 경쟁에서는 파워가 A, 파워 히터의 특수 능력을 갖고 있는 선수로 쳐야 쉽다. 그리고 그 구단에 이런 선수가 없다면 석세스 모드에서 선수를 키운 다음 어레인지로 팀을 구성하여 쳐야 한다. 1 선수 홈런 경쟁 시에는 그 구단에 속한 선수가, 3 선수 플레이 시에는 석세스 모드에서 등장하는 각종 서브 캐릭터가 선수로 등록된다. 이 방법으로 석세스 모드에서 훌륭한 라이벌로 등장하는 이카리 마모루 같은 능력이 좋은 선수도 얻을 수 있다. 얻기 힘든 게이머를 위해 패스워드를 공개한다. 패스워드 입력 화면으로 들어가서 다음 패스워드를 입력하면 바로 얻을 수 있을 것이다.

## 1선수 플레이



홈런 10개 친 보람이 없군

●팀 : 요코하마 ●선수 : 西(니시)
●패스워드
らきべ まつそ うくめ めぬち すさに んごぜ みべせ えぬた しげで しなぬ ござぜ つこや ざきず たおお きなば こさと ねずみ ごちき ちめら ざ



어쩌다가 이지경이 됐니…

●팀 : 주니치 ●선수 : 삼손(이상훈)
●패스워드
へあか ほぜよ るはね つずは ごのい けげじ おざね おのふ けじべ ごぎえ ずほら ぐぶわ すそへ かよひ ぴけち るず

●팀 : 자이언츠 ●선수 : 갈베스
●패스워드
ぼぶぎ なべぼ のうぶ はうか ちごづ すへせ よなけ ばずら めざも とわさ れこい ばずで らきめ ごたく いぬせ にろめ ゆあが ぎびき ずだえ ごくが ねえん ごめ

●팀 : 야쿠르트 ●선수 : 岡林(오카바야시)
●패스워드
ぼへん せひで いねと じすち じすに やぼね まらす ちいぎ ほやも がほろ にんし はりわ これず あだへ ろほぼ かせけ め

●팀 : 히로시마 ●선수 : 東出(히가시데)
●패스워드
げよか ほじづ いすお ひもは ほみざ おだそ べすし きうぎ だぴれ すなえ ぶわら げでで しりぶ よおげ ぶぎし きいな だへろ しぢて ぶぢげ ばろ

●팀 : 한신 ●선수 : 新庄(신조)
●패스워드
だばこ しせべ ずすら さぞつ よえり ぜおは そぜひ えちわ ざぞん ぎもゆ きほち ほんわ ちもめ なじた ろめや もさだ つとべ せよず ちわご ばかす なぐず わ

●팀 : 세이부 ●선수 : 豊田(토요타)
●패스워드
せぐむ せとり るらや つざな なちへ げねじ んろち まきぎ のだび すかづ がとら げでじ ぐかが けだず みぜち づ

●팀 : 니혼 햄 ●선수 : 與田(요다)
●패스워드
げざま しじぜ にすそ へうや なゆふ みごは ひおぼ しくぜ ばへわ へひえ てめご ぎでは ぐにず あへず ぴひし てるな げひ





●팀 : 다이에 ●선수 : 吉本 亮 (요시모토 료)
●패스워드
めくた ひぎの かつだ ばるぜ なさじ すざだ ぶげつ そのや だじか しぜて てわづ せぬけ あてぬ ちそは かほね れるな すはふ しこぬ まなせ ばん

●팀 : 오릭스 ●선수 : 野田(노다)
●패스워드
ざとら ぼとそ づたぐ りるほ ざずて けねあ くごの べまれ こげう まはみ んわら なもわ しりと づだに みぜし れそ

●팀 : 긴테츠 ●선수 : 宇高(우다카)
●패스워드
せよん ぎちり るらぎ めぜし なかい けぞつ てだぼ ろきは ぞとろ すれき んとお だもへ くれが けへげ ぶなし づ

●팀 : 롯데 ●선수 : 成本(나리모토)
●패스워드
ぼくか ぎあり ぶとぎ すだや ざかず ねぶな てぬく みかち ぐかべ せなり がなぞ げでじ くもか あだぎ きりし ゆ

## 3선수 플레이

●소속 대학 : 파워풀 대학 ●선수 : 아베
●패스워드
だおゆ ちつり そとざ へきや わのず とたに うぐぐ もこね めたき すけで ことつ げれな すくそ ぜじだ きとう もるわ ざだご しちて くめら はこ

●소속대학 : 파워풀 대학 ●선수 : 사루하시
●패스워드
だらか ちなり にけへ ひうち ほいく あたぼ うざこ れれぜ だたき ねぜふ んぜむ はもで すてく あなへ えとみ きむわ ざじう ししぜ くたら ばも

●소속대학 : 파워풀 대학 ●선수 : 아메이마
●패스워드
だとゆ ちじづ そねへ へぬち ちいだ とせま うくご もにご だたき ねぜも がとつ はてわ しぬぶ とほへ てけみ もむぜ つへえ しちぜ くめら ばこ

●소속대학 : 파워풀 대학 ●선수 : 에자키
●패스워드
すだぶ じぜづ そせぞ ざびか なそぶ やわぞ ゆばせ いずぎ すちぶ くはわ があむ たぬげ ぞでが よたた んわせ ずるぎ つぎま らちも ぶと

●소속대학 : 파워풀 대학 ●선수 : 초바기모토
●패스워드
だはか ほしり にけへ ぼきわ わそず とめひ うざこ もみぜ めたき やとゆ にとむ はもで しそむ ぐめへ ろとみ きむと らひね ちしり くぎぞ はも

●소속대학 : 파워풀 대학 ●선수 : 쿠마가이
●패스워드
だぞて なつり にあず へぬす ちみく とぎが みざぐ かこよ めひき おけで にぜむ はれわ しずく ごほは てとみ きると つへご ししぜ こめら はも

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 스즈키
●패스워드
やぼう ぼひき ゆなら めきせ なてき すばぶ ぶつや てぬけ めわめ ちわぶ ぶげの ほれも しずず しぬげ うなゆ よらと おけば ざずて きひら めぬ

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 사토
●패스워드
げばら ひたぶ ゆだだ つずな じいり じぞこ みぞち てぜふ だめれ ほひみ にほき いれか ぎかり すへは うとべ ぎらと おけま つこて るげお ばん

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 다나카
●패스워드
ぞづし れこみ ずとけ ひいつ たえら ほはる のちあ ぶてお ばずて こかう がわざ のがち ぞかず わぜへ みけみ ぎらぜ おだる ごちな むげお ばこ

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 荒井 金 (아라이 킨)
●패스워드
せちく ぼちそ くすへ ばぬひ してざ しへと ぶちち てるせ けたこ ちぎれ こほぼ おかな すきそ なへひ れほべ ほらぜ つけび らやて さわぞ おん

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 荒井 銀 (아라이 긴)
●패스워드
ひじく ひばそ くすへ ばぬひ してく なへう ぶしや てるた けひこ ぐぎれ にぎら おもな すぬず ほよひ れなべ よらと つけま らやよ いわら せも

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 荒井 ば (아라이 빠)
●패스워드
ひつく ぼちそ くわへ はぬだ なえく なはあ ぶしや てくた ぎたこ くぎも こわぞ つれわ しぶず なぜひ てほべ よらと つけせ らやよ さめぞ たも

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 平 山 (히라야마)
●패스워드
めぜん はじで こぎの せずい すいず たつぜ のらく づきゆ めごろ ぎはよ ずめぬ そはな ぢりり おげへ きはみ じるぬ はじゆ すち

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 外 藤 (가이도우)
●패스워드
げとぶ しめう こあだ ざかづ わきだ すにさ うおや とずは だほれ ぐわぬ ぶなる はかわ しぬそ ごなめ きわぶ けらな へずゆ ししぜ ぶおだ ばぶ

●소속대학 : 고쿠아쿠 대학 ●선수 : 亀 田(카메다)
●패스워드
ぞとぶ なすう のあだ ぼれあ はきら ないづ やしし てよほ めひれ ごぎう ずわら はでで しぶず ぜぎた みわぶ けらな へずす しちよ ぶせだ はぶ



160을 뿌려대는 다이고게츠님

●소속대학 : 불계 대학 ●선수 : 大豪月 (다이고게츠)
●패스워드
らちす ぎれみ ぶめざ へでち ぐでち だせず みざぞ ぶがぼ ほれえ ごへで そぎぼ すりて ごただ やべけ てめあ もでめ ごめぶ ねほわ んはる はもわ ひに

●소속대학 : 불계 대학 ●선수 : 非 道(히도우)
●패스워드
だほん ぼかず いやあ ぼりち ごろき めぐぐ みづご ちぢぎ すわぶ しとゆ んとお ひえは やとぶ おくだ るだほ くべぜ つけべ あやか そけまば

●소속대학 : 오징어 대학 ●선수 : 鮫 島(사메지마)
●패스워드
とあが なしづ いぬへ ぜぬや わえだ うおし のぐね れむぐ めにき あぬか こぜつ げてわ すそぶ ぜなは ねけね ぎらな つひね ちちぜ くわぞ はこ

●소속대학 : 관료 대학 ●선수 : 大 倉(오오쿠라)
●패스워드
だざれ ちつづ いわざ ばぬぎ ちみる とぎち のごご かじよ めたて ごけで んぜお はもぎ やくく よぎだ てけみ きらわ らたご しちな ぶめら はも



영원한 라이벌

●소속대학 : 새벽 대학 ●선수 : 猪 狩 (이카리 마모루)
●패스워드
とぞて ぐへぐ ざほへ ぐかす なりづ あんつ るこせ ぶちご ぎまの ごげま かぬし へれな すかで ぜでめ ゆおせ れちわ すめま ちしく ずよし だもな ほ

●소속대학 : 흑사자 중공 ●선수 : 課長(과장)
●패스워드
だだも ぼなず いけら だうち ほきる とせじ みみみ もにご だたて ぞけも んとつ ぞれわ すきぶ よほず てぬね もむわ ぼだみ ぐちぜ ぶめぞ ばこ

●소속대학 : 흑사자 중공 ●선수 : 社長(사장)
●패스워드
らだろ つつり そああ ざぬし わてる とこち うねざ わがあ へひて ぞよも んぜつ それわ すりぶ けれげ てけね もると ざめえ ちちよ ぶめら ばこ



너클볼의 왕자 아바타 19호

●소속대학 : 근대화원 대학 ●선수 : 阿 畑 (아바타)
●패스워드
わだぶ りすゆ きげけ じぞづ しさよ ねあは ぶくせ のそや あぼも ちひと かだち はりわ ごがん らぎひ ぜぜぞ てまき ざはぶ あぞも かげ



드디어 GB판이다!

# 두근두근 메모리얼 포켓



| | |
|---|---|
| 제작사 | 코나미 |
| 장 르 | 연애 시뮬레이션 |
| 발매일 | 발매중 |
| 발매가 | 4,300엔 |

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

「두근두근 메모리얼」이라는 게임을 모르는 게이머도 있을까? 94년에 PC 엔진으로 처음 발매되어, 제 아무리 '난 연애 시뮬이라면 돈을 주고 하라고 해도 싫어!' 하는 사람일지라도, 최소한 들어보기는 했을 만큼 유저들에게는 너무나도 낯익은 게임이다. (당시로서는) 획기적이었던 게임 방식, 개성이 뚜렷한 캐릭터들, 그리고 무엇보다 연애의 기분을 완벽하게 느끼게 해 준 이 게임은 현재도 많은 유저들에게 연애 시뮬의 교과서로 손꼽히고 있다. 그 흔한 퍼즐다마 시리즈도 나오지 않았던 닌텐도 계열 게임기로는 참으로 오래간만에 등장한 두근두근 시리즈가 바로 이 게임이다. 용량상의 문제로 인해 두 개의 패키지로 잘려서 나오는 아픔을 겪기는 했지만, 두근두근 매니아라면 놓칠 수 없는 게임.

## 미니 컴보이 판에서 추가된 점

캐릭터의 인기만으로 밀고 나가는 작품이라면 지금까지 이렇게 명작이라는 말을 들을 수도 없었을 것이다. 튼튼한 기본 베이스가 되는 게임성 위에 새롭게 나오는 버전마다 새롭게 추가되는 여러 가지의 요소들이 「두근두근 메모리얼」을 명작으로 만들고 있는 것!

그러면 이번 시리즈에서 추가된 요소들은 어떤 것이 있을까

### 1.신 캐릭터의 추가!

캐릭터 게임이라면 당연한 신 캐릭터의 추가.

이번 시리즈도 역시 마찬가지이다. 추가되어 있는 신 캐릭터는 모두 세 명으로, 이번에도 모두 초 개성파! 히모 유이나와 대결하는 과학소녀가 있는가 하면 아야코를 능가하는 해외파 아가씨도 있다.

문제는 미니 컴보이판에서 나오는 아이들이니 만큼 모두가 도트 괴물, 단색 괴물이라는 것. 원화의 이미지와 게임 상에서의 이미지를 연결하기에는 무리가 있겠지만, 원래는 이쁜 아이들이라고 생각하고 즐기길.

### 2.베스트 커플은 누구?

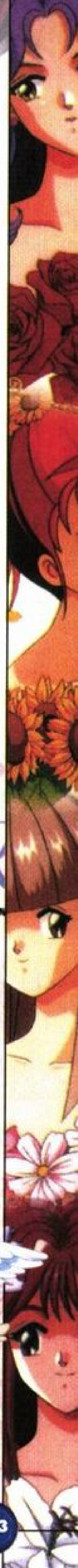
조건은 두 명의 플레이어가 모두 같은 캐릭터로 엔딩을 보는 것. 그 다음에 옵션에 있는 통신 메뉴로 들어가면 베스트 커플 대전으로 들어갈 수 있다. 두 사람 중에 누가 더 좋은지를 그 캐릭터에게서 듣는 것. 게임 엔딩 시의 패러미터나 게임 진행 방법에 따라서 컴퓨터가 임의로 주 플레이어 중 하나를 선택한다. 이것이 바로 진 엔딩일까?

### 3.스크린 세이버

컴퓨터를 사용하는 유저들이라면 스크린 세이버에 대해서 잘 알고 있을 것이다. 스크린에 오랜 시간 동안 한 영상이 표시되는 것을 막기 위해서 사용하는 것인데, 이번의 「두근 포켓」에서도 스크린 세이버가 지원된다. 스크린 세이버를 얻는 조건은 각 캐릭터에 따라서 틀리니 각 캐릭터별 데이터 집을 참조하기 바란다.

또한 스크린 세이버는 통신을 이용해서 주고받는 것도 가능하다. 예를 들어서 컬처 편에서만 등장하는 아야코의 스크린 세이버를 얻었다면, 통신 기능을 이용해서 친구의 스포츠 편으로 보낼 수도 있는 것이다.





## 4.이벤트와 미니게임의 추가

이벤트의 추가는 단연, 새로운 이벤트의 추가로 플레이 스테이션과 세가 새턴 등으로 발매되었던 본 편을 즐겼던 유저들이라도 다시 한 번 즐겁게 즐길 수 있는 요소들이 늘어나 있다. 게다가 게임 중에 즐길 수 있는 미니 게임에도 아주 좋아할 만한 그 무엇이 있다는 기쁜 소식! 그 중 몇 가지를 정리해 보면 다음과 같다.

### - 이주인과의 하교 이벤트

이주인 레이와의 하교 이벤트가 있다. 이 이벤트는 1학년 첫 학기나 둘째 학기 중에 랜덤으로 발생하게 되는데, 별 내용은 없다. 매일 최고급 리무진으로 등 하교하던 이주인이 리무진을 기다리면서 잠시 주인공과 대화하는 내용. 역시 결론은 이주인은 부자라는 것. 내일부터는 전용 헬리콥터로 등 하교하겠다는 얘기를 한다.



정말이지 싫은 녀석

### - 내가 짱이다!

고등학교 3학년 2학기에 랜덤으로 일어나는 이벤트. 데이트 중에 깡패들을 만나 이기게 되면, 깡패들은 자신들의 보스를 부르러 간다. 보스는 상당히 강력하지만, 3년 동안 한 클럽에서 얻을 수 있었던 모든 필살기를 사용하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 클리어 하게 되면 주인공이 새로운 짱을 차지하게 된다.




조무리기 좀이야…




오옷~~! 짱의 등장이다!

### - 비트 매니아를 즐기자!

개인적으로는 드라마시리즈 Vol.2인 「이로도리의 러브 송」에 있는 기타 미니게임을 참 재미있게 했던 기억이 난다. 그래서인지 이번에도 비슷한 리듬 액션 방식의 미니 게임이 나와 주었으면 하는 바램이었는데, 이번에는 놀랍게도 비트 매니아가 수록되어있다.

비트 매니아를 구하는 법은 간단. 1학년 때 문화제에서 과학부의 전시를 보러 가는 것으로 끝. 그러면 비트 매니아를 플레이 할 수 있고, 한 번 플레이 한 다음에는 옵션의 오마케 모드에서 세이브 되므로, 언제라도 다시 즐기는 것이 가능하다.

## 5.영화랑 콘서트가 바뀌었는걸!

「두근두근 메모리얼」은 특유의 말장난과 패러디로 유명하다. 이번 시리즈에서도 역시 건재한데, 콘서트 홀에서 공연하는 락 밴드의 이름은 '그레이'이다. 원래 일본의 유명 밴드인 'GLAY'를 가지고 'GRAY'라고 말장난을 해 놓은 것. 이 밖에 '연애소설가'라는 영화가 있는데, 이는 말장난 이라기 보다는 그냥 장난인 듯. 잭 니콜슨 주연의 영화인 「이보다 더 좋을 수는 없다 (As good as it gets)」의 일본판 제목이 바로 「연애소설가」이다. 「타이타닉」도 마찬가지라고 생각하면 될 듯.

참고로 PS판의 본 편에는 '사마소'라는 영화가 있다. '설마…'하면서 보러 가보니 아니나 다를까…펭귄이 가일 머리를 하고 서머솔트를 하는 모습을 볼 수 있었다.

하지만 이번 시리즈의 압권이라면 뭐니뭐니해도 인기 애니메이션인 「모노노케 히메」의 패러디. 애니메이션 제목 중에 '桃の毛姫'라는게 있었다. '응, 복숭아 털 공주? 이게 뭐야?'라고 생각하다가 그 다음 순간에 그대로 뒤집어졌다.

복숭아를 뜻하는 한자 桃는 일본어로 '모모'라고 읽을 수 있다. 또한 털이라는 뜻의 한자 毛를 '케'라고 읽게 되면 영화의 제목은 다름 아닌 「모모노케 히메」가 되어버린다. 대단한 패러디. 눈물이 흘렀다.

# 패러미터와 실행 커맨드의 설명

「두근두근 메모리얼」은 철저하게 데이터를 중시하는 게임이다. 연애의 감정을 느끼는 것 만큼이나 데이터에 맞추어 충실하게 자신을 가꾸어 나가는 것이 중요한 게임인 것이다. 이제까지 두근두근 시리즈의 전통을 따르고 있는 메인 화면이므로, 어렵지 않게 익숙해질 수 있을 것이다.

## 1.패러미터의 설명

메인 화면에는 모두 아홉 개의 패러미터가 아이콘으로 그려져 있다. 이 수치들이 바로 주인공의 모든 것을 보여주는 것. 하나 하나 살펴보도록 하자. 참고로 이 패러미터 설명은 화면 왼쪽 위에서 시작해서 오른쪽으로 가는 순서이다. 대충 화면을 보고 있으면 어떤 수치인지 이해할 수 있을 정도로 알기 쉽게 그려져 있다.

**몸 상태(體調):** 주인공의 몸 상태를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 0이 되면 자동적으로 쉬게 되며, 이 수치가 낮으면 무슨 일을 하더라도 그다지 능률이 오르지 않는다. 또한 이 수치가 0으로 되었을 때 데이트가 있거나 한다면 거의 바로 폭탄이 터져버린다고 생각해도 되므로, 성공적으로 게임을 이끌어가고 싶다면 반드시 이 수치를 일정치 이상으로 올려놓도록 하자.

**문계(文系):** 문학 계열의 수치를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 높으면 높을수록 성적이 좋아지고, 문학 계열에 취미가 있는 여자아이의 호감을 살 수 있다. 실행 커맨드 중의 '문계(文系)'로 높일 수 있지만, 이 수치가 높아지면 스트레스가 올라가고 용모와 잡학 패러미터가 내려가게 된다.

**이계(理系):** 이학 계열의 수치를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 높으면 높을수록 성적이 좋아지고, 이학 계열에 취미가 있는 여자아이의 호감을 살 수 있다. 실행 커맨드 중의 '이계(理系)'로 높일 수 있지만, 이 수치가 높아지면 스트레스가 올라가고 용모와 잡학 패러미터가 내려가게 된다.

**예술(藝術):** 예술 계열의 수치를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 높으면 높을수록 성적이 좋아지고, 예술 계열에 취미가 있는 여자아이의 호감을 살 수 있다. 실행 커맨드 중의 '예술(藝術)'로 높일 수 있지만, 이 수치가 높아지면 스트레스가 올라가고 용모와 잡학 패러미터가 내려가게 된다.

**운동(運動):** 운동 계열의 수치를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 높으면 높을수록 스트레스가 쌓이는 속도가 느려지고 몸 상태가 좋아진다. 또한 스포츠 계열에 취미가 있는 여자아이의 호감을 살 수 있으므로 특히 스포츠 편에서 필수적인 패러미터이다. 실행 커맨드 중의 '운동(運動)'으로 높일 수 있지만, 이 수치가 높아지면 용모와 잡학 패러미터, 그리고 공부 계열의 패러미터가 내려가게 된다.

**잡학(雜學):** 잡학 계열의 수치를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 높으면 높을수록 대인관계나 정보에 대한 것을 많이 얻을 수 있다. 또한 놀기 좋아하는 아이나 어린 아이를 노린다면 필수적인 커맨드 (너희 얘기란 말이다. 유코, 유미!) 실행 커맨드 중의 '잡학(雜學)'으로 높일 수 있고, 이에 따라서 용모도 함께 올라

가지만 이 수치가 높아지면 스트레스가 올라가고 용모와 잡학 패러미터가 내려가게 된다.

**근성(根性):** 소비SP 20에 유니트 체력 1/3 회복이라고 생각하면 당신은 못 말리는 로봇대전 매니아. 대부분 우리가 얘기하는 바로 그 근성을 얘기하는 것이다. 어찌 보면 상당히 중요한 패러미터로, 이 수치가 높을수록 하는 일들이 잘 된다. 실행 커맨드 중의 '운동(運動)'으로 높일 수 있다.

**스트레스(ストレス):** 스트레스의 수치를 나타내주는 패러미터. 이 패러미터의 수치가 높으면 높을수록 쉽게 피로해지며 하는 일도 제대로 안 된다. 또한 이 수치가 지나치게 높을 때는 병에 걸릴 수도 있으므로 주의. 항상 이 수치를 낮게 유지하는 것에 신경 쓰자. 당연한 말이지만 커맨드 중의 휴양(休養)으로 낮출 수 있다.

## 2.실행 커맨드의 설명

실행 커맨드는 각 수치를 높이고 낮추는 데 쓰이는 것이 기본이다. 또한 특별한 커맨드의 경우는 휴일이나 이벤트가 있을 때 등 특정한 시기에만 열리므로 참고 바란다. 설명 순서는 역시 위의 왼쪽에서 오른쪽으로.

또한 실행 커맨드는 일부 커맨드를 제외하고는 한 번 실행해 버리면 다시 바꿀 수가 없으니 주의하길 바라며, 일요일에 실행하는 커맨드는 평일에 실행하는 것 보다 더 나은 효과를 얻을 수 있다는 점에 주목하자. 마지막으로 일요일 저녁에 실행하는 커맨드는 다음 한 주의 생활 패턴을 결정하게 되므로, 신경 써서 정하도록 하자.

**문계(文系):** 문학 계열의 패러미터를 올리는데 쓰인다.




**이계(理系):** 이학 계열의 패러미터를 올리는데 쓰인다.




**예술(藝術):** 예술 계열의 패러미터를 올리는데 쓰인다.




**운동(運動):** 운동 계열의 패러미터를 올리는데 쓰인다.




**클럽(クラブ):** 클럽 활동을 하는데 쓰이는 커맨드이다. 자신이 가입해 있는 클럽의 활동을 실행하게 되며, 패러미터 역시 그에 맞는 패러미터들이 올라가게 된다.




이 커맨드는 상황에 따라서 약간 변화가 있다. 일단 평일에 실행하게 되면 일상적으로 클럽 활동을 수행하게 되지만, 일요일에 실행하면 '클럽을 그만둔다(クラブをやめる)'를 고를 수 있다. 클럽을 그만 둔 후에도 다른 클럽에 가입할 수 있지만, 특별한 경우가 아니면 사용을 금하자. 또한 아무 클럽에도 들어있지 않을 때 이 커맨드를 실행하게 되면, 새로이 들어갈 클럽을 고르는 일이 가능하다.

**용모(容貌):** 용모 계열의 패러미터를 올리는데 사용된다.




**잡학(雜學):** 잡학 계열의 패러미터를 올리는데 사용된다.




**휴양(休養):** 휴식할 때 사용된다. 전반적인 패러미터들이 내려가게 되는데 명심할 것.




**전화(電話):** 전화를 걸 때 사용된다. 전화를 거는 경우는 크게 두 가지. 하나는 여자아이에게 데이트 신청을 한다든지 하는 경우이고, 또 하나는 요시오에게 전화를 걸게 되는 경우. 일단 중요한 것은 요시오에게 거는 전화이니, 이에 대해서 잘 알아보자.

전화 커맨드를 선택한 다음에 요시오를 선택하게 되면 요시오가 전화를 받는다(가끔씩은 요시오의 동생인 유미가 전화를 받는 경우도 있다. 플레이스테이션이나 세가새턴 판에서는 틀린 목소리라서 알기 쉬웠지만, 여기서는 특별히…). 여기서 알 수 있는 것은 여자아이들의 평가와 새로운 여자아이에 대한 것들. 여자아이들의 평가는 눈으로 보면 바로 알 수 있는 간단 명료한 그림으로 되어 있으니 특별히 설명할 필요가 없겠고, 가끔씩 여자아이들의 얼굴 옆에 폭탄 마크가 새겨지는 경우가 있는데, 이는 데이트 실패 등으로 상심한 경우를 나타내니, 뭔가 잘못 되어가고 있다 싶으면 일단 체크해 보기 바란다. 폭탄이 두 세 번 터지면 정상적인 게임 진행은 불가능하다고 보아도 과언이 아닐 것이다.

또한 새로운 여자아이를 만난 다음에 서로 소개까지 하고 나면 요시오에게 그 아이의 전화번호를 물어보고 연락하는 것이 가능하다. 전화번호는 한 번만 알아두면 그 다음부터는 자동으로 연결할 수 있다.

**데이트(デート):** 여자아이와 데이트를 할 때 사용한다. 아무 때나 사용할 수 있는 커맨드는 물론 아니고, 데이트 약속이 되어 있는 특정한 날짜에만 사용할 수 있다. 만약 데이트 커맨드가 떠 있는데도 데이트 장소에 나가지 않는다면 배신, 배반으로(© 넘버3) 피의 복수가 기다리고 있을 것이다.




**정보(情報):** 데이트 정보 잡지인 '데이트 스팟'을 본다. 갈만한 데이트 장소라든지 이벤트 등에 대한 소개가 있으며, 커맨드를 실행할 수 있는 상황이라면 몇 번이라도 볼 수 있으므로, 가능하면 시시때때로 보는 것을 습관화 하자. 의외로 쓸만한 정보가 있는 경우도 있다. 또한 이벤트 진행에 참고가 되는 경우도 있을 것이다.



플레이 스테이션이나 세가 새턴 판에서는 코나미 커맨드를 입력하면 볼 수 있는 정보가 늘어나 있는 비기가 있었지만, 미니 컴보이판에서는 그러한 비기를 볼 수 없다는 것이 아쉬움으로 남는다.

**시스템(システム):** 시스템을 선택하면 다음의 몇 가지 중 하나를 골라서 실행할 수 있게 된다. 전반적인 게임을 자기 손에 맞게 설정할 수 있는 부분이므로 한 번쯤은 들어가 봐주자.

## 시스템에서 설정할 수 있는 항목들

**a) 패러미터 설명(パラメータ説明)**
메인 화면에서 아이콘으로만 표시되어 있는 각 패러미터 수치가 어느 것을 나타내는지를 보여주는 항목이다. 위에서 전반적으로 설명 해 놓았으니 여기서는 생략한다.

**b) 음성 출력(音聲出力)**
음성 출력을 할지, 하지 않을지를 선택한다. 뭐, 굳이 하지 않을 필요는 없지만 알아서 선택하자. 사실 이 옵션은 대사의 거의 전부가 음성으로 출력되었던 플레이스테이션이나 세가새턴 판에서나 사용할 가치가 있는 옵션이 아닐까. 일단 음성 출력 함(音聲有り) 이나 음성 출력하지 않음(音聲無し)의 둘 중 하나를 고를 수 있다.

**c) 게임 속도(ゲーム速度)**
게임 진행 속도를 조절할 수 있다. 통상 모드의 경우는 고속 모드보다 대사가 표시되는 속도가 느리다고 생각하면 되겠다. 통상 모드(通常モード)나 고속 모드(高速モード) 중 하나를 선택하는 것이 가능하다.

## 시작 전의 몇 가지 팁

미니 컴보이판의 두근두근 포켓은 기본적으로 플레이 스테이션과 세가 새턴으로 발매되었던 「두근두근 메모리얼」 시리즈의 기본을 따르고 있다. 그러면 게임을 시작하기 전에 꼭 알아야 할 몇 가지의 팁을 알아보자.

### 1.한 우물만 파라!

이번의 시리즈로 넘어오면서 그 중요성이 조금은 덜해진 얘기지만 여전히 이 게임을 플레이하는 사람들이라면 반드시 명심해야 할 이야기이다.

그도 그럴 것이, 여러 가지의 패러미터를 한꺼번에 올리려고 하면 그 만큼 여러 명의 여자아이들과 만나게 되기 때문에 여자아이들을 간수하기가 그만큼 힘들어진다. 숨겨진 패러미터 중에 있는 상심도가 높아지면 이는 필연적으로 폭발로 연결되어 전 여학생들의 등돌림으로 이어지므로, 여자아이들의 등을 훔쳐보는데 취미가 있는 사람이 아닌 다음에는 여자 간수에 주의하길 바란다.



이런 얼굴을 보려면 알아서 하시길…

### 2.패러미터 간의 상성에 주의하라

모든 패러미터가 높기만 하다고 좋은 것은 물론 아니다. 패러미터의 상승이 오히려 역효과를 불러오거나 여자아이들을 많이 등장시키는 등의 역효과를 내는 일도 있다. 예를 들면 아래와 같은 경우이다.

잡학계의 패러미터가 높아야 만날 수 있는 아사히나를 공략한다고 생각해보자. 1학년초부터 잡학계의 패러미터를 올리면 용모도 따라서 올라가게 되고, 이렇게 되면 카가미 미라가 등장하게 된다. 잡학 패러미터와 용모는 깊은 상관관계를 맺고 있기 때문.

그리고 이 상태로 2학년에 올라간다고 생각해보자. 2학년초만 되면 자동으로 만날 수 있는 사오토메 유미까지 끼어 들게 된다. 이렇게 되면 수치가 높은 것이 오히려 골칫거리. 바로 아래에서 소개할 미니 컴보이 판의 신 시스템 때문에 수치 관리가 쉬워진 면도 있긴 하지만, 가능하면 적당한 선에서 수치를 관리하는 노력이 필요하다.

### 3.역시 고3때는 공부가 최고여

미니 컴보이 판에서 생긴 특유의 시스템으로, 99년 4월 이후에는 여자아이들이 새로 등장하지 않는다. 이제까지 있던 여자아이들만 잘 관리하면 된다. 이 시스템은 개인적으로 상당히 반기는 시스템이다. 이로 인해서 기본적인 캐릭터별 공략이 더 쉬워졌기 때문이다.

### 4.친구는 이용하라고 있는것

새로운 여자아이를 만나면 반드시 요시오에게 전화를 걸자. 전화번호와 함께 그녀에 대한 정보, 평가 등의 모든 것을 얻을 수 있다. 새로운 여자아이를 만난 다음이라도 요시오에게 전화를 걸어서 전화번호를 알아내지 않는 한 이 쪽에서의 데이트 신청은 불가능하다.

## 프롤로그

처음 시작하면 프롤로그를 보겠느냐는 메시지가 나온다. 봐서 손해 될 내용은 없으므로 일단 봐두자. 게임의 전반적인 성격이나 목표를 아는데 꽤 도움이 될 것이다. 참고로 주인공의 이름은 편의상 필자가 정한 미노루로 하겠다(하지만, 말로만 미노루라고 할 뿐 실제로 게임화면을 보면 あああな たたた…뭐 그런 걸로 되어 있을 것이다. 근성 부족일까?).




내 이름은 미노루. 사립 키라메키 고교의 신입생이다. 좀 무리가 있지 않을까 하면서도 제 1지망으로 지원한 이 학교에 합격한 것이 그저 기쁠 따름. 기분이 좋다. 이렇게 좋아하는 시오리와 같은 학교에 다닐 수 있게 된 게 말이다.






사실 그녀와는 소꿉친구다. 집도 가깝긴 하지만, 나랑 비교해보면 너무나 뛰어난 아이라서 아직까지 친구 이상의 관계는 아닌 셈.

이런 생각에 빠져있는 주인공을 부르는 이가 있으니…

???: 이봐, 뭐 그런 표정을 하구 있어?

미노루: 아, 아무 것도… (뭐야, 이자식…)

요시오: 내 이름은 사오토메 요시오. 잘 지내보자. 네 이름은 뭐야?

미노루: 내 이름은 미노루. 그래, 서로 잘 지내보자.

그 때 '어머, 어머…' 하는 여자아이들의 웅성거리는 소리가 들린다. 뭔가 멋진 녀석이라도 온 걸까?




???: 흠, 나에 대해서 모르는 녀석은 없겠지만, 나는 이 학교 이사장의 손자인 이주인 레이다. 같은 클래스의 남학생 여러분에게는 미안하지만, 사이좋게 지내보지 않겠나? (미니 컴보이판만 즐겨본 유저들은 잘 모르겠지만, 이 녀석의 목소리는 아주 변태적이다)




요시오: 뭐야, 이주인이라면 그 부잣집 아들녀석 아냐. 짜증나는 반이군.




미노루: 그, 그래… (다음은 시오리의 자기 소개군)

시오리: 여러분 안녕하세요? 후지사키 시오리라고 합니다. 취미는 음악 감상이고 클래식을 즐겨 듣습니다. 여러분 모두 잘 부탁드려요.



요시오: 이~쁘~다~ 후지사키 시오리라구. 죽이는 반이군.

미노루: (방금 전까지는 짜증난다고 했던 녀석이…)

요시오: 어, 지금 널 쳐다봤어. 아는 사이냐?

미노루: 알고 말고 할 것도 없지, 뭐. 소꿉친군데.

요시오: 그래? 생일은?

미노루: (플레이어가 정한 생일을 이야기한다)

요시오: 혈액형은?

미노루: (플레이어가 정한 혈액형을 이야기한다)

요시오: 취미는?

미노루: 음악 감상이라고 그랬잖아.

요시오: 쓰리 사이즈는?

미노루: 그런걸 알 리가 있냐?

요시오: 좋아, 체크다. 체크!

미노루: (요시오가 뒤적거리는 메모장을 보면서) 뭐야? 여자아이들 얘기만 하나 가득이잖아!

요시오: 여자아이들에 대해서 알고 싶은 정보가 있으면 나한테 물어 보라구. 잘 가르쳐 줄테니.

미노루: 고, 고맙군 그래.

요시오: 그것 보다두 말이야, 너 이 학교의 전설에 대해서 알고 있냐?

미노루: 전설?

요시오: 저기 밖으로, 큰 나무 하나가 보이지? 저 나무 밑에서 여자가 고백해서 맺어진 커플은 영원히 행복하게 지낼 수 있데. 누가 얘기했는지는 모르겠지만 부러운 일이지 않니?

미노루: 그래…




자기 소개 시간이 끝난 후, 요시오가 다가온다.

요시오: 이봐, 이 학교에는 여러 가지 클럽들이 많아. 꽤 왕성하게 활동하는 곳들도 많다고 하던데, 클럽이나 한 번 둘러보지 않을래?

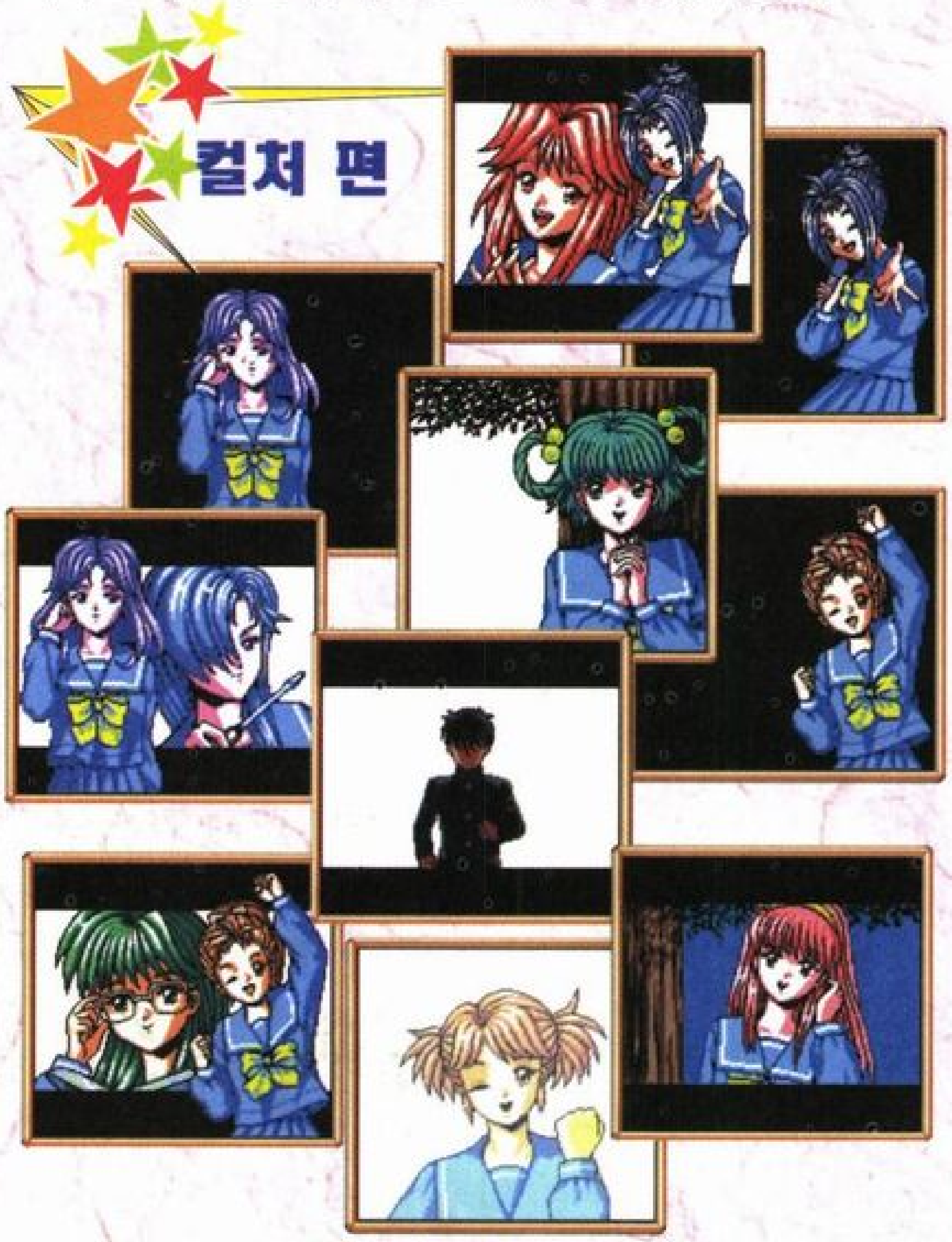
특별히 할 일도 없을 테니 둘러보도록 하자.

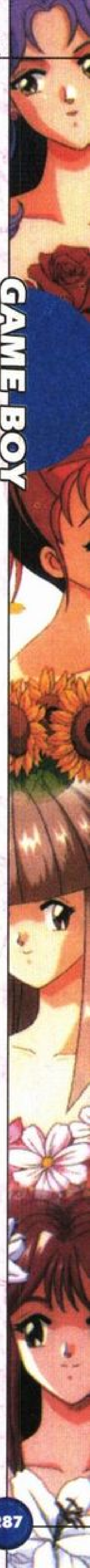



## 클럽에나 들어가 볼까나?

둘러보다 보면 여러 클럽들이 있는데, 가입하느냐 마느냐는 전적으로 자기 마음. 일단 노리는 여자아이가 들어가 있는 클럽에 들어가자. 특별한 클럽이 없는 여자아이의 경우는 아래에 나오는 캐릭터별 공략을 참조하면 될 것이다.

클럽을 돌아다니는 중간에는 약간씩의 이벤트가 있다. 각 패키지에 따라서 이벤트가 일어나는 클럽이 틀리니, 가능하면 두 게임을 모두 하면서 이벤트를 보는 것이 좋을 듯.



## 1.미술부 이벤트



클럽들을 돌아다니던 미노루와 요시오는 미술부에 있는 그림을 본다.

미노루 : 호오~ 저 그림 예술적인데…

미술부 : 오~ 이 그림을 알아보다니, 너한테는 예술가의 피가 흐르고 있는 듯 하군.

미노루 : 그, 그렇습니까?

미술부 : 어때? 미술부에 들어오지 않겠나?

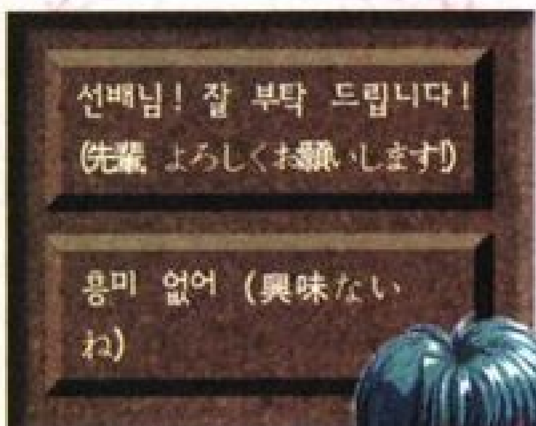
미노루 : 음…어쩔까나?

미술부 : 이쁜 여자아이들도 많단 말이야.




여기서 아니오를 선택하면 다시 한번 선배의 권유가 있을 것이다.

미술부 : 누드 스케치를 할지도 모르는데…




여기서도 거절을 하게 되면 다음 코스로 넘어가게 된다.

미술부 : 음, 할 수 없군. 소질이 있는 것 같았는데…언제든지 오라구.

## 2.과학부 이벤트



미술부에서 나와 잠시 돌아다니다 보면 누군가가 부르는 소리를 들을 수 있다.

과학부 : 어이, 거기!

미노루 : (누가 나를 부른 것 같은데…)

과학부 : 과학부에 들어오지 않겠나?

미노루 : 과, 과학부요?

과학부 : 그래. 사회에 진출했을 때, 가장 도움이 되는 것이 바로 과학이라구.

미노루 : (뭔가 위험해 보이는 사람들이군)

과학부 : 그리구…너한테만 얘기해 주는 거지만, 과학부에는 예쁜 여자아이들도 많단 말이야.

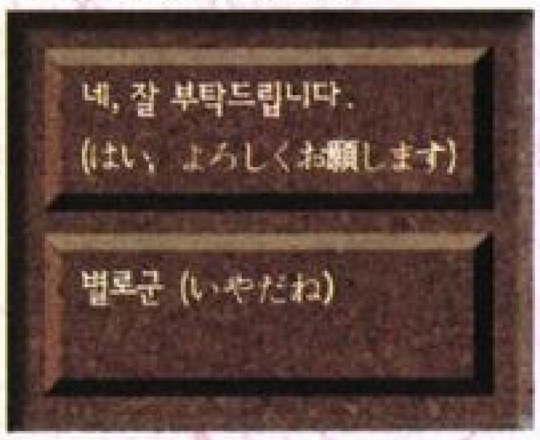
부원 : (귓속말로) 부장, 그런 말해도 괜찮은 겁니까? 제가 보기엔…

과학부 : (귓속말로) 쉿, '무서운 여자애' 같은 거 얘기하면 혼날 줄 알아!

미노루 : (엄청 잘 들리는군…)

과학부 : 아, 들어올 텐가?

과학부 : 뭐, 할 수 없군.




두 클럽을 모두 둘러본 다음에는 집에 올 수 있다. 일단 이 차트를 따랐으면 클럽에 가입하지 않은 상태이므로 후에라도 일요일에 클럽 커맨드를 사용해서 꼭 클럽에 들도록 한다. 클럽에 들지 않으면 행복한 고교 생활을 누릴 수 없게 된다.



## 스포츠 편



스포츠 편에서는(대충 예상하고 있었겠지만) 앞에서 아무 일 없이 지나갔던 두 개의 클럽인 수영부와 야구부의 클럽 활동에 대한 이야기가 나온다.

## 1.야구부 이벤트




학교를 거닐며 이 클럽 저 클럽을 둘러보고 있던 요시오와 미노루는 갑자기 날아오는 동을 피한다.

미노루 : 뭔가 날아온다, 우왓! 큰일 날 뻔했군. 뭐야, 이거.

야구부 : 어이, 거기. 그 공을 피하다니, 선구 안이 꽤 좋군. 어때, 야구부에 들어오지 않을텐가?

미노루 : 야구부…라구요?

야구부 : 그렇다! 목표는 갑자원! 함께 뛰지 않겠나?

미노루 : (지금 갑자원 구장을 본 듯한 느낌이 들었다)

야구부 : (귓속말로) 그리고 이건 우리끼리 얘기지만, 우리 팀에는 이쁜 매니저 아가씨도 있어.




야구부 : 할 수 없군. 꽤 소질이 있어 보였는데…

이렇게 야구부를 돌아본 다음에는 수영부가 있는 곳으로 갈 수 있다.

### 갑자원이란?

'갑자원'이란 일본의 유명한 야구장을 이야기한다. 일본에는 봄과 여름 두 번에 걸쳐서 전국 고교야구 선수권 대회를 여는데, 이들 대회의 결승전 경기를 바로 이 갑자원에서 하게 된다. 그러므로 갑자원이야말로 전국 모든 고교 야구 선수들의 꿈이고, 실제로 고교야구 선수권 대회는 갑자원 대회로 불리기도 한다. 참고로, 재일 교포 야구 영웅인 장훈은 오오사카 나니와 상고의 4번 타자로 이 구장에서 홈런을 날린 것으로 유명하다).

## 2.수영부 이벤트




**수영부 : 이봐, 거기 !**

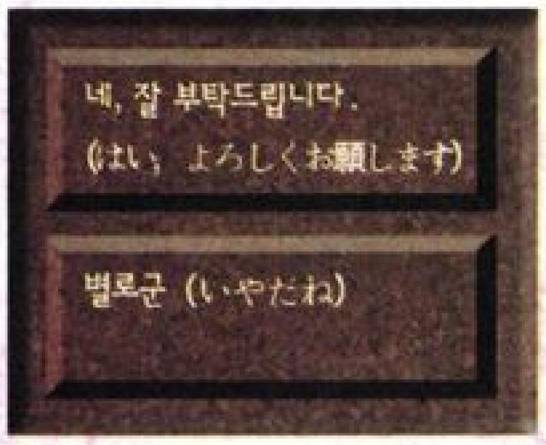
**미노루 : !? 저 말입니까…?**

**수영부 : 그래. 잘 모르고 있는 것 같아서 하는 얘긴데, 너한테는 소질이 있다. 내게는 바로 보이는걸! 어때, 수영부에 들어오지 않겠나?**

**미노루 : 수영부?**

**수영부 : 그렇다. 우리들과 인터하이(고교 대항 수영 선수권 대회)에서 우승하는 거다!**

**수영부 : (귓속말) 그리고 우리끼리 얘기지만, 우리부에는 이쁜 여자 부원도 있단 말이다.**




**수영부 : 할 수 없군. 꽤 소질이 있어 보였는데…**

역시 마찬가지로 이렇게 하면 아무 클럽에도 들지 않게 되므로 이 루트를 따라왔다면 반드시 휴일에 클럽 커맨드를 사용해서 클럽에 들도록 하자. 일단 프롤로그는 여기까지. 이제부터는 정말 본 게임의 시작이다.

참고로, 이 게임의 공략은 두 가지로 나누어서 하게 된다. 일단은 이벤트 정리. 게임 상에서 일어나는 각종 이벤트들을 한 눈에 알아볼 수 있게 정리 해 놓았다.

다음은 캐릭터별 공략. 각 캐릭터를 처음 만나는 순간부터, 볼 수 있는 특별 이벤트에 대한 공략, 그리고 엔딩을 보기 위한 패러미터 수치의 소개가 있다. 이 공략으로 전 캐릭터를 클리어 하자!

## 이벤트 정리

### 6월 첫째 토요일

- 체육대회. 체육대회에서는 네 개의 종목으로 나누어져 있고 체육대회 후에는 포크댄스를 즐길 수 있다.


버튼 연타가 생명!



타이밍을 맞춰라



후훗, 즐거운 시간

### 매년 7월 둘째 주

- 기말고사. 열심히 하면 사진과 같은 결과를 낼 수 있을지도?



이런 거 봤니!

### 매년 8월 첫째 일요일

- 신사(神社)에서 축제가 있는 날이다. 좋아하는 여자아이와 가면 기쁨 두 배!


즐거운 한 때를

### 매년 8월 둘째 주

- 클럽에서의 합숙이 있다. 좋아하는 아가씨와의 즐거운 한 때…또한 훔쳐보기의 미학도 있다.



함께 보내자구!

### 매년 8월 중

- 더블 데이트 이벤트. 요시오의 주선으로 여자아이 두 명과 더블 데이트를 할 수 있다.



짜식, 능력이고는…

### 매년 10월 첫째 토요일

- 문화제가 열린다. 공연이나 관람 등 많은 이벤트가 있으니 필견!


곡목은 두근두근 메모리얼

### 매년 12월 둘째 주

- 기말고사를 본다. 역시 별 특징 없이 동일.

### 매년 12월 24일

- 크리스마스. 인기도가 높으면 이 주인의 파티에 초대받을 수 있지만, 그렇지 않으면….



엉엉엉어흑…

### 매년 1월 1일

- 하츠모오데(初詣)라고 하는 일본 고유의 이벤트. 마음에 드는 여자아이와 재미있는 시간을 보낼 수 있다.



연하장도 받고



데이트도 하고!



### 매년 2월 14일

- 누구나 빤히 아는 발렌타인 데이



특별한 의미가 있는 거리서…



저건 말도 안돼!

### 98년 4월 1일

- 유미를 만나는 날. 어떻게 안 만날 수는 없을까…?



나는 누구일까요?

### 98년 8월

- 수학여행을 가게 된다. 수학 여행은 전쟁터?



난 이럴 줄 몰랐지~~

### 99년 3월

- 진학 상담. 장래의 진로를 상담하게 된다.



담임과의 진학 상담 시간이다

### 99년 8월

- 필살기 습득. 3년 동안 같은 클럽에 들어있었다면 습득하게 된다. 이것만 있다면 우주는 나의 것!



우오오오옷!

### 2000년 2월

- 게임 진행에 따라 주인공과 알고 지내던 여자아이 중 하나가 요시오와 사귀게 된다.



아이코를 내놨렀!

### 2000년 졸업식

- 마지막이다. 과연 당신의 결과는?



결국 시오리를 내 것으로…

## 캐릭터별 공략

### 후지사키 시오리 [藤崎詩織]



| | |
|---|---|
| 생일 | 플레이어가 결정 |
| 혈액형 | 플레이어가 결정 |
| 클럽 | 랜덤으로 결정 |
| 등장 | 두 시리즈에 모두 등장 |

#### 소개

말 할 필요가 없는 두근두근 시리즈의 왕 언니. 이번 달에 함께 공략되는 드라마시리즈에서도 그 모습을 비추고 있으니, 아마 이번 달 파워에서 이름이 가장 많이 나오는 아가씨가 아닐까 싶다.

주인공과는 소꿉친구. 하지만 지금은 평범 만점의 주인공과는 달리 전교의 우상이 되어있다. 공부는 물론이고, 운동까지도 끄떡없이 잘 하는 만능女, 클래식 음악을 좋아한다. 취미는 헤어밴드 수집.

#### 만나기 위해서는?

뭐…그냥 처음부터 만날 수 있다.

### 시오리의 데이터는 어떻게 되나?

시오리의 데이터는 플레이어가 나름대로 정할 수 있지만, 각 데이터에 따라서 추가되는 요소라든지 패러미터의 변화가 있다. 하나 하나씩 체크해 보면 다음과 같다.

#### 1) 생년월일

시오리의 생년월일이 주인공과 같은 경우는 특별한 이벤트가 일어나게 된다. 여기에는 조건이 붙는데, 생일은 3월 1일에서 4월 3일 사이여야 하고, 주인공에 대한 시오리의 호감도가 최고치에 달해 있어야 한다. 그리고 두 사람의 생일이 데이트 약속이 없는 일요일이라면 일어나게 된다. 꽤 까다로운 이벤트이지만, 보는 보람은 있을 것이다.

#### 2) 혈액형

시오리와 주인공의 혈액형 조합에 따라서 초기 패러미터가 틀려진다. 시오리 측이 A형이고 주인공이 O형인 경우나 시오리 측이 AB형이고 주인공이 B형인 경우에 두 사람 사이의 초기 패러미터가 가장 좋다. 반대로 두 사람의 혈액형이 같은 경우라면 게임 시작 시부터 시오리가 주인공에게 악감정을 가지게 되니, 주의하기 바란다.

#### 3) 클럽

컬처 편의 경우는 취타악부, 야구부, 축구부, 테니스부, 수영부 중 하나에 소속되게 된다. 시오리를 노리는 플레이어라면 일단은 취타악부에 들어가도록 하고, 시오리가 나오지 않는다면 리셋을 하길. 나머지 클럽은 컬처 편에서는 선택할 수 없다.

스포츠 편의 경우는 문예부, 과학부, 미술부, 야구부, 축구부, 농구부 중 하나에 소속되게 된다. 역시 시오리가 없다면 당연히 리셋!

### 기본적인 공략 방법

시오리 공략은 이 게임에서 두 번째로 난해하다(가장 난해한 캐릭터는 바로 다테바야시. 솔직히 필자도 다테바야시 엔딩은 보지 못했다). 일단 모든 패러미터가 일정 수준까지 올라가 있어야 함은 물론, 다른 여자아이들의 엔딩을 볼 때는 별 상관이 없던 패러미터들까지 하나하나 걸리게 되기 때문이다. 일단 시오리를 공략할 때는 두 가지의 방법을 택할 수 있다. 하나는 처음부터 모든 수치를 고루고루 올려가면서 진행하는 것. 단, 시오리 공략에서는 모든 패러미터를 올려야 하기 때문에 일정 수치 이상까지 패러미터를 올리게 되면 새로운 여자아이가 등장 해 버리게 된다. 이런 식으로 플레이하다가는 모든 여자아이들이 등장하는 경우도 있게 된다. 이 때는 폭탄 제거가 중요. 플레이하다 보면 중간 중간에 '최근 여자아이들 사이에서 이상한 소문이 돌고 있다(最近、女子生徒たちのなあで變な噂が流れている)' 라는 이야기가 나오는데, 이 때는 바로 요시오에게 전화해서 평가를 물어본다. 틀림없이 폭탄 하나가 보일 것인데, 이 때는 재빨리 이 여자아이에게 데이트 신청을 해서 화를 풀어주는 것이 좋다. 두 번째 방법은 패러미터 몇 개만 올린 다음에 여자아이들이 새로 등장하지 않는 99년 4월 부근부터 나머지 패러미터를 집중적으로 올리는 것. 이 방법은 대부분의 다른 캐릭터들을 클리어 하는데 공통적으로 쓰이는 방법이기는 하지만, 시오리의 경우는 올려야 할 패러미터가 훨씬 많기 때문에 이쪽도 만만한 작업이 되지는 않을 것이다.

### 이벤트 정리

○: 좋은 상태 ◎: 아주 좋은 상태

#### 1 연못에 빠질 뻔 했던 이야기

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 봄 |
| 발생 장소 | 키라메키 중앙공원 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 어릴 적 함께 놀던 주인공과 시오리의 이야기. 주인공이 물에 빠졌던 이야기를 생각해 내는 시오리의 모습을 볼 수 있다. |

#### 2 슬라이더 천국

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름방학 |
| 발생 장소 | 풀 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ / 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 풀에서 두 번째로 데이트를 하면 볼 수 있다. 비키니 차림의 시오리가 슬라이더를 타고 내려오는 모습이란~. |

#### 3 얼만큼 컸나?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 가을 |
| 발생 장소 | 근처의 공원 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 어린 시절 근처 공원의 나무에서 시오리와 함께 키 재기를 하던 때를 회상한다. |

#### 4 이대로 멈췄으면...

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 겨울 |
| 발생 장소 | 유원지 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 두 사람이 타고 있는 관람차가 갑자기 멈추어 버리자, 시오리가 주인공의 팔에 안겨서 부들 부들 떤다. |

#### 5 함께 쓰고 가자구!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 6월 ~ 9월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 비가 오는 날 시오리와 함께 우산을 쓰고 갈 수 있다. 이 때의 대화는 주인공의 마음을 떠보려는 것일까? 아니면 시오리 자신의 생각일까? |

#### 6 역시 일찍 일어나는 게 최고야

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 아무 때나 |
| 발생 장소 | 등교 길 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 아침에 일어나서 학교에 가다가 시오리를 만나서 함께 등교할 수 있다. |

#### 7 언제였지? 우리가 함께 보냈던 크리스마스는...?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 당근 크리스마스 |
| 발생 장소 | 파티장에서 돌아오는 길 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 이주인 가의 크리스마스 파티에서 돌아오는 길에 시오리와 함께 어린 시절 보냈던 크리스마스를 회상한다. |

### 고객을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | 50 이하 | 5회 이상 | 130 이상 | 130 이상 | 130 이상 |
| **운동** | **잡학** | **용모** | **근성** | **몸 상태** | **스트레스** | |
| 130 이상 | 120 이상 | 100 이상 | 100 이상 | 50 이상 | 50이하 | |

◆ 호감도와 두근두근도, 상심도는 감으로만 알 수 있는 숨겨진 패러미터이다. 일정한 정도의 상승과 하강이 있으니 플레이 하다보면 어느 정도 감을 잡을 수 있을 것.

## 다테바야시 미하루 (館林見晴)



| | |
|---|---|
| 생일 | 3월 3일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 무소속 |
| 등장 | 두 시리즈에 모두 등장 |

### 소개

두근두근 본편에서부터 출연하긴 했지만, 아직 모르는 사람도 있을 것이다. 어떻게 보면 비운의 캐릭터이다. 최근 들어서 상당히 뜨는 모습을 보여주고 있어서 혹자는 이런 말을 할 정도. '이번에 나온 신 캐릭터, 왕. 그 초록머리. 이쁘지 않냐?'

이번에도 역시 까다로운 출현 조건으로 어필하는 아가씨이다. 과연 당신은 얼굴도 제대로 모르는 그녀에게 고백 받을 수 있을지? 부딪치다 보면 좋은 일이 있을지도?

### 만나기 위해서는?

다테바야시는 거의 모든 패러미터가 비밀에 싸여있는 캐릭터이다. 패러미터를 올려가면서 가다 보면 학교에서 가끔 부딪치게 된다. 패러미터가 높을수록 부딪치는 횟수는 더 잦아지게 되며, 가끔씩 주인공의 전화에 음성 메시지가 들어와 있기도 한다.

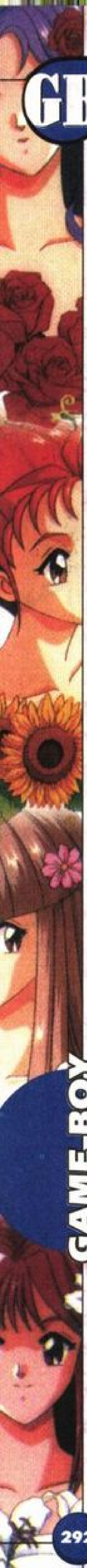
### 기본적인 공략 방법

일단은 시오리를 얻는 조건과 비슷하다. 패러미터는 꽤 높이 올라가 있어야 하고, 또한 시오리의 두근두근도나 호감도가 어느 정도 낮은 상태여야 한다. 이렇게 되면 가끔 공원 등에서 만나게 되는 경우도 생기게 된다. 일단은 여기까지. 플레이 스테이션이나 세가 새턴에서는 기본적으로 이렇게 만날 수 있었고, 이번의 시리즈에서도 큰 변화는 없을 것이라고 생각된다.

### 고객을 받기 위한 패러미터표

미공개. 끝까지 화나게 하는 아가씨이다.






## 사오토메 요시오 (早乙女好雄)



| | |
|---|---|
| 생일 | 4월 4일 |
| 혈액형 | B형 |
| 클럽 | 무소속 |
| 등장 | 두 시리즈에 모두 등장 |

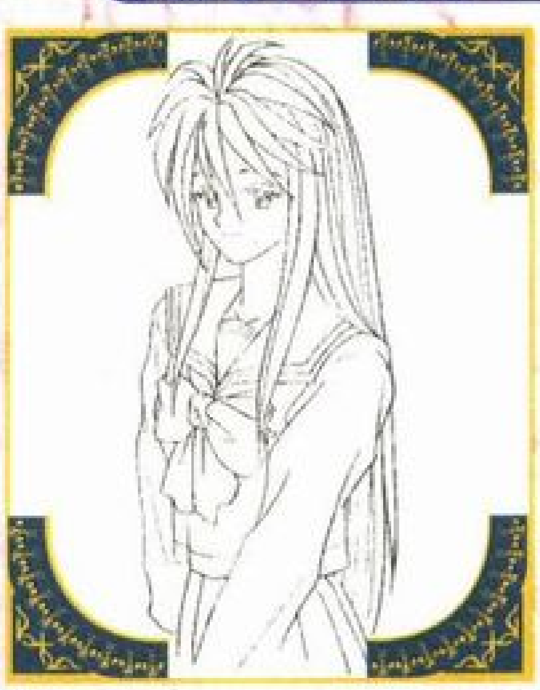
### 소개

본편 부터 출연한 캐릭터 중 유일하게 사귈 수 없는 캐릭터이다. 고등학교 입학 첫 날부터 주인공을 여자 좇기의 길로 인도하는 녀석.

정작 본인은 여자친구 사귀기보다는 여자아이들에 대한 정보 수집에 혈안이 되어있어서 언제나 주인공에게 조언과 정보를 준다. 주위에도 가끔 이런 사람이 있지 않은가. 소프트웨어를 구입한 다음에 아무 거리낌없이 빌려주는 친구. 이러한 친구가 정말로 인생을 함께 걸을 만한 친구다.



## 이주인 레이 (伊集院レイ)



| | |
|---|---|
| 생일 | 8월 23일 |
| 혈액형 | AB형 |
| 클럽 | 사설부 |
| 등장 | 두 시리즈에 모두 등장 |

### 소개

극악의 공략법으로 많은 유저들을 변태의 길로 인도했던 바로 그 캐릭터. 정체야 뭐…아는 사람은 다 알 테고 모르는 사람에게는 굳이 밝힐 필요가 없을 테니 여기서는 생략한다.

한 가지 조언을 하자면, 절대 현실과 게임을 혼동하지 말라는 것이다. 주위에 예쁜 남자가 있다고 무조건 대시하는 것은 피할 것(아, 여자 게이머들에게도 마찬가지의 조언이다. 혹시 모르지 않나).

### 만나기 위해서는?

처음부터 만날 수 있는 캐릭터이다. 싫어도 만날 수밖에 없는 캐릭터. 심지어 게임 진행상에서는 시오리보다도 먼저 만나게 된다.

### 기본적인 공략 방법

아무 것도 필요 없다. 전화만 죽어라고 해 대자. 다른 여자아이들이 변태라고 부르면서 피하든, 다른 남자아이들이 호모 내지는 성도착증이라고 부르면서 피하든, 상관없이 매 일요일마다 이주인에게 전화하자. 결과는… 알아서 보시길….

### 고백을 받기위한 패러미터표

물론 없다. 전화만 걸어 보시라니깐여~.



## 니지노 사키 (虹野沙希)



| | |
|---|---|
| 생일 | 1월 13일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 축구부 |
| 등장 | 스포츠 편 |

### 소개

「슬램덩크」의 한나를 생각하게 하지만, 한나 보다는 훨씬 가정적이고 섬세한 면이 있는 아가씨. 연애보다는 결혼을 목표로 할 때 적합한 스타일이 바로 이 쪽이라는 것을 알아두자. 남성 유저들이여.

스포츠 매니아여서 스포츠에 만능인 남자가 이상형. 좀 다른 취미지만, 요리에도 일가견이 있어서 친해지면 손수 만든 도시락도 얻어먹을 수 있다. 더 나아가면 초콜렛도.

### 만나기 위해서는?

사키를 만나는 방법에는 두 가지가 있다. 일단 야구부에 들어가는 것. 야구부에 들어가게 되면 자동으로 만날 수 있다. 아니면 야구부 이외의 클럽에 들어가거나 아예 클럽에 들어가지 않는 것. 그 후에 운동 계열의 패러미터를 높여주면 자동적으로 사키가 찾아와서 야구부에서 같이 활동하자는 얘기를 한다. 여기서 다른 클럽에 들어있다면 자동적으로 거절하게 되고, 그렇지 않은 경우라면 함께 활동하게 될 것이다.

### 기본적인 공략 방법

지난달 공략에 나왔던 「파워스톤」 공략에 감명을 받은 나머지, 필자도 한자 사용에 적극 동참하기로 했다. 사키의 조건은 다음 세 가지로 요약될 수 있다.

**근성제일(根性第一), 운동필수(運動必修), 용모무시(容貌無視)**

일단 근성치와 운동은 운동 커맨드로 함께 올라가게 된다. 또한 사키의 클럽은 야구부나 축구부 중 하나이기 때문에(주인공이 야구부를 선택한 경우에는 반드시 야구부) 운동 계열의 능력치를 올리기에 아주 좋다. 이제는 지속적인 데이트와 능력치 향상으로 호감을 올려주는 일만 남은 것. 용모나 잡학 쪽은 낮은 수치로도 클리어 할 수 있다.



### 이벤트 정리

**1 사키는 요리 만능!**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 봄 |
| 발생 장소 | 키라메키 중앙공원 |
| 발생 조건 | 호감도 ◎ / 두근두근도 ◎ |
| 내용 정리 | 공원으로 데이트하러 가면 사키가 만들어온 도시락을 먹을 수 있다. 나두 이런거 한 번 해 보았으면 얼마나 좋을까…. |

**2 인.공.호.흡 = 뽀뽀!?!?**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름 방학 |
| 발생 장소 | 풀 |
| 발생 조건 | 호감도 ◎ / 두근두근도 ◎ |
| 내용 정리 | 풀에서의 데이트가 두 번째 일 때 일어나는 이벤트. 후훗. 드디어 늑대의 본성이 드러나는 것인가~~. |

## 3 홈런이다!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 9월~10월 |
| 발생 장소 | 스타디움 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 스타디움의 야구 경기를 보러 가면, 흥분하는 사키를 볼 수 있다. 평소와는 다른 모습. |

## 4 웅, 미아가 있네?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 겨울 |
| 발생 장소 | 쇼핑가 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 팬시점에서 엄마를 잃어버린 아이를 찾아준다는 내용이다. 부드러운 사키의 면모를 여기서? |

## 5 사키가 싸오는 도시락에 최고야~!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 10월~5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 사키가 싸오는 도시락을 학교에서 먹을 수 있다. |

## 6 감기에 걸린 사키

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 수학여행 |
| 발생 장소 | 수학여행지 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 수학여행 시간의 자유행동 때 사키를 기다리다가 사키의 방으로 가 보면 된다. 감기에 걸려서 아파하는 사키의 모습이란…. |

### ● 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| 120 이상 | | 60 이상 | 120 이상 | | | |

# 키요가와 노조미 [淸川望]



| | |
|---|---|
| 생일 | 12월 3일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 수영부 |
| 등장 | 스포츠 편 |

### ● 소개

사키 쪽이 보는 스포츠를 좋아한다면, 이 쪽은 단연 플레이를 좋아하는 쪽. 뛰어난 실력을 지닌 초고교급의 수영선수로, 이상형의 남자는 당연히….

남자처럼 강한 모습을 보이는 것도 물론 사실이지만, 의외로 따뜻한 면도 있어서 많은 남자들을 혹하게 했던 캐릭터 중 하나 (본편에서 정원의 잔디를 보고 있는 이벤트를 볼 수 있었다).

### ● 만나기 위해서는?

운동 계열의 수치가 어느 정도 높은 상태에서 어렵지 않게 만날 수 있다. 운동 계열의 커맨드를 실행하는 것으로 만날 수 있으며, 그녀의 놀라운 면모를 볼 수 있는 것이 포인트 (세상에…하루에 50Km을 달린 다는 건…).

### ● 기본적인 공략 방법

노조미를 공략하기 위해서는 수영부에 가입하는 것이 필수적이다. 만날 수 있는 회수가 늘어날 뿐 아니라 함께 대회에 나가서 이기면 쉽게 호감도를 올릴 수 있기 때문. 일단 운동계열의 패러미터를 올릴 수 있는데 까지 올려서 노조미의 호감을 사 놓은 다음 남은 시간에 다른 패러미터를 올리는 데 주력하자.

### ● 이벤트 정리

## 1 앗, 팔이 떨어졌네!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 이후의 봄 |
| 발생 장소 | 미술관 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 미술관에서 조각전이 열리고 있는 것이 조건. 어떻게 한다나…. |

## 2 무인도에서의 전기충격

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름 방학 |
| 발생 장소 | 바다 |
| 발생 조건 | 호감도 ◎ / 두근두근도 ◎ |
| 내용 정리 | 운동 수치 150 이상이 되었을 때 발생하는 이벤트이다. 노조미의 약점은!?!? |

## 3 이 꽃의 꽃말은?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 가을 |
| 발생 장소 | 식물원 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 꽃말에 대해서 가르쳐 주는 친절한 키요가와를 볼 수 있다. |

## 4 얼굴에 스트라이크!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 겨울 |
| 발생 장소 | 볼링장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 이 게임 최고의 코미디 이벤트 중 하나. 직접 보면 알 수 있다! |

## 5 꽃을 밟지 말라구

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 체육제 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 꽃을 사랑하는 키요가와의 일면을 볼 수 있다. |

### ● 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| 120 이상 | | | 70 이상 | | | |

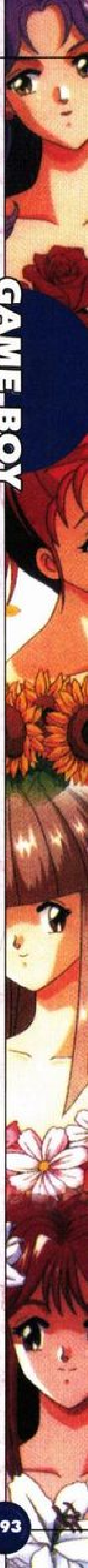
# 고시키 유카리 [古式ゆかり]

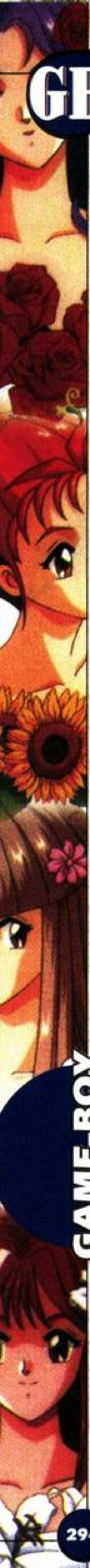


| | |
|---|---|
| 생일 | 6월 13일 |
| 혈액형 | B형 |
| 클럽 | 테니스부 |
| 등장 | 스포츠 편 |

### ● 소개

부동산 재벌의 딸로, 예절 교육을 아주 잘 받은 캐릭터이다. 그래서인지 말투도 고어체를 사용해서, 처음에 플레이하던 시절에는 '이게 어느 나라 말이지? 사투리란 말인가?' 하면서 혼자 조마조마하던 시절도 있었다.






알고 보면, 하는 짓이나 목소리나 무지 귀여운 아이. 필자의 취향이 특이해서인지는 모르겠지만, 필자에게는 넘버2의 이쁜이이다(1위는 물론 아야코!).

### ● 만나기 위해서는?

테니스부에 가입해서 활동하게 되면 만날 수 있다. 테니스부에 가입하지 않고서는 만날 수 없다는데 유의하도록. 또한 시오리가 테니스부에 들어있는 경우라면 만날 수 없다.

### ● 기본적인 공략 방법

위의 캐릭터들과 마찬가지로 운동계열의 패러미터가 중요하다. 운동과 용모만 제대로 받쳐준다면 어렵지 않게 클리어 할 수 있는 캐릭터. 호감도가 천천히 올라가지만 그만큼 폭탄도 덜 터지는 이쁜이다.



### ● 이벤트 정리

#### 1 남자는 식충 식물?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 째의 봄 |
| 발생 장소 | 식물원 |
| 발생 조건 | 관계없음 |
| 내용 정리 | 식충 식물을 좋아하는 유카리의 독특한 면모를 볼 수 있다. |

#### 2 손으로 짠 스웨터

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 가을 |
| 발생 장소 | 키라메키 중앙공원 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 스웨터를 짜고 있는 유카리를 볼 수 있다. 또한 이 이벤트를 본 다음에는 50%의 확률로 유카리가 손으로 짠 스웨터를 받을 수 있다. |

#### 3 물에서 빠샤!!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 째의 봄 |
| 발생 장소 | 수족관 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ / 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 수족관에서 열리는 돌고래 쇼를 보고 있다가 갑자기 유카리에게 물이 튀어버리는 이벤트 |

#### 4 에구구…

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 겨울 |
| 발생 장소 | 스키장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 리프트를 타지 못해서 어쩔 줄 몰라하는 유카리의 귀여운 면모를 볼 수 있다. |

### ● 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상식도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| 120 이상 | | 100 이상 | | | | |

## ● 미키하라 메구미 [美樹原愛]



| | |
|---|---|
| 생일 | 9월 5일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 무소속 |
| 등장 | 스포츠 편 |

### ● 소개

앞머리 좀 어떻게 했으면…. 본편부터도 그렇게 많은 인기를 얻지는 못한 캐릭터였지만, 하는 짓 하나는 귀여워서 그나마 용서가 되는 캐릭터. 하지만 클리어 조건은 꽤 다양하니….

동물을 좋아해서 이번 게임에서도 동물과 관련된 이벤트를 볼 수 있다. 그런 때 보면 나름대로 귀여운데가 있는데 말씀이야…흥.

### ● 만나기 위해서는?

여러 가지의 수치가 골고루 높은 경우에 만날 수 있다. 시오리 공략 때 특히 까다로워질 우려가 있는 캐릭터.

### ● 기본적인 공략 방법

패러미터표를 보면 알 수 있겠지만, 전반적으로 높은 수치도 없으면서 낮은 수치도 없는 괴상한 캐릭터이다. 한 두 가지의 수치는 빼먹어가면서 올리고, 여자아이들이 더 안나오는 99년 4월 시점부터 다른 패러미터를 올리는 기본적인 공략법으로 플레이하는 것이 가장 무난하다.



### ● 이벤트 정리

#### 1 얘가 아닌데…

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 봄 (첫번째 일요일) |
| 발생 장소 | 유원지 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 유원지에서 있는 영웅쇼를 보다가 메구미가 끌려가 버리는 이벤트 |

#### 2 얘가 왜 이러지?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름 |
| 발생 장소 | 키라메키 중앙공원 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 메구미의 강아지인 무쿠가 주인공을 향해 짖어대는 이벤트. 얘 두 주인공의 흑심을 알고 있는 걸까…? |

#### 3 원숭이 산은 재미있어요~

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 가을 |
| 발생 장소 | 동물원 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 동물원에 있는 원숭이 산을 보면서 즐거워 어쩔 줄 몰라하는 이벤트. 주인공이 불러도 듣지 못하고 있다. |

#### 4 두 사람만의 우산 속

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 10월~5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 시오리 때와 같이 함께 우산을 쓰고 하교하는 이벤트 |

### 5 불쌍해~

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 12월 24일 |
| 발생 장소 | 크리스마스 파티에서 돌아오는 길 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 크리스마스 파티가 끝나고 메구미와 함께 집으로 돌아오는 길에 길을 잃은 강아지를 본다. 상심도가 낮을수록 확률 UP. |

#### 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | 80 이상 | 80 이상 | 80 이상 |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| | 90 이상 | 100 이상 | | | | |

## 무나카타 나오미 (宗像尚美)



| | |
|---|---|
| 생일 | 4월 24일 |
| 혈액형 | O형 |
| 클럽 | 취타악부 |
| 등장 | 스포츠 편 |

#### 소개

이제는 딴 학교 학생이 나오다니…아마도 코나미가 이 게임을 사립 저스티스 학원으로 착각한게 아닌가 싶다(그리고 보니 사립의 열혈 청춘일기 모드가 이 게임과 비슷한 면도 많았다. 혹시…?). 추가로 제공되는 표를 보면 알겠지만, 다른 아이들에 비해서 이벤트 거절 시의 상심도가 높으니 주의하길 바란다.

#### 만나기 위해서는?

예술 계열의 패러미터가 높은 상태이고 취타악부에서 활동하고 있는 상태라면 만날 수 있다. 확실히 다른 학교 학생이니 만큼 만나는 과정도 재미있다.

#### 기본적인 공략 방법

일단 이 캐릭터는 폭탄에 신경 써야 한다. 특히 데이트를 거절할 경우의 상심도는 다른 캐릭터들보다 훨씬 높으므로 여차하면 '빵'하는 소리를 들을 수 있을 것이다. 전반적으로 예술 계열의 능력치를 올리면 좋다. 또한 스포츠 편에서는 예술 수치가 올라가도 호감을 갖는 여자아이가 많지 않으므로(예술가는 이래서 힘들어…) 여성 캐릭터 출몰에 대한 부담은 다른 캐릭터들보다 덜 할 것이다.

#### 이벤트 정리

### 1 트럼펫으로 응원

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 98년 4월~99년 10월 |
| 발생 장소 | 스타디움 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 야구 경기를 두 번 이상 보면 트럼펫을 연주하면서 응원하는 모습을 볼 수 있다(경범죄 아닌가?). |

### 2 동물 같은 거 싫어!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 여름 |
| 발생 장소 | 동물원 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ / 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 동물을 보고 놀라는 것을 볼 수 있다. 이 이벤트를 진행하면 호감도와 두근두근도가 낮아지고 상심도가 엄청 올라가게 된다. |

### 3 혼자서 메로메로...

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 98년 10월 10일 |
| 발생 장소 | 문화제 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 문화제때 혼자 행동하면서 취타악부의 공연을 보러 가면 볼 수 있는 이벤트. |

### 4 라이벌은 이주인?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 99년 6월~11월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 데이트 중에 일어난다. 데이트 장소는 어디든지 OK. 주인공이가장 싫어하는 이주인의 얘기가 나오는데 (이주인 멋지지 않아?) 과연…? |

### 6 마우스피가 떨어졌네!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 6월~9월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 휴일을 제외하고 랜덤으로 발생하는 이벤트. 금관악기를 연주하는데 필요한 마우스피스를 떨어뜨리는 이벤트이다. |

### 7 이런 것도 좋아 한다구

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 97년 9월~98년 4월 |
| 발생 장소 | 락(ロック)이나 뉴뮤직(ニューミュージック)공연이 있는 공연장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 말이 필요 없는 이벤트. 전혀 의외의 모습을 볼 수 있다. |

### 5 사랑이냐, 모교냐?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 상황에 따라 틀림 |
| 발생 장소 | 상관없음 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 주인공이 야구부라면 여름 합숙시의 학교간 대전, 그렇지 않다면 정월의 연습 게임에서 일어나는 이벤트이다. |

#### 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | 100 이상 | 100 이상 |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| | | 100 이상 | | | | |

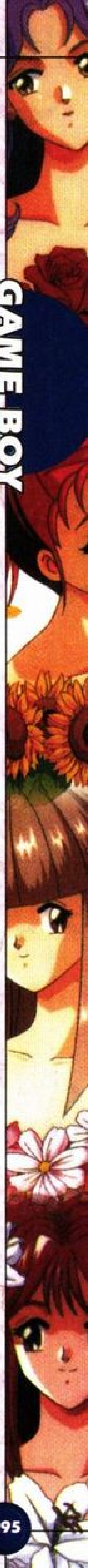
## 패트리시아 맥그래스 (パトリシアマクグラス)



| | |
|---|---|
| 생일 | 5월 21일 |
| 혈액형 | B형 |
| 클럽 | 무소속 |
| 등장 | 스포츠 편 |

#### 소개

어디선가 본 듯한 이름에 본 듯한 얼굴, 맙소사다. 이제는 로봇대전의 파일럿까지 출연해 버리다니…로봇대전의 주인공 캐릭터 중 하나인 패트리시아를 그대로 빼다 박은 패트리시아






이다. 혹시 아는가? 갑자기 그룬거스트가 나올지? 그러면 제작자는 히모 유이나가 될텐데, 또 그렇다면 유이나는 컬처 편에 나오니까 데이터 통신으로 주고받는 것일까? 아무튼…아야코 같은 사이비 외국산이 아닌 오리지널 진짜 외국산 아가씨이다. 후훗. 성격은 언제나 활발 그 자체이지만, 가끔은 의외의 일면도 볼 수 있다.

### 만나기 위해서는?

일단 어학계열의 수치가 높은 것이 필수. 만나고싶다면 죽어라고 이쪽의 능력만을 높이자. 아래의 표를 보면 알겠지만, 전 캐릭터 중에서 가장 높은 수치를 요구한다.

### 기본적인 공략 방법

문계의 클리어 수치가 140이다. 시오리보다도 훨씬 높은 수치. 만만치는 않을 테니 꾸준히 문계의 패러미터를 올리는데 주력하는 것이 좋을 것이다. 그 다음으로는 용모와 잡학. 두 패러미터 역시 평균 이상은 되어야 한다는 점을 명심하자.

### 이벤트 정리

#### 1 파티에서의 우연한 만남

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 97년 12월 24일 |
| 발생 장소 | 파티장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 시오리 두근두근도가 어느 정도 되어있는 상태에서 볼 수 있는 이벤트이다. 역시 여자는 질투의 화신? 아니면 남자가 계륵? |

#### 2 스피드가 생명입니다요!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 3~4월 |
| 발생 장소 | 키라메키 중앙공원 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ / 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 약속 시간에 늦게 된 패트리셔가 자동차를 타고 달려오는 모습을 볼 수 있다. 황당…. |

#### 3 일본 의상이 잘 어울리네요

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 99년 1월 1일 |
| 발생 장소 | 상관없음 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 98년 생일에 일본 의상(高級張り柚セット)을 선물로 주면 볼 수 있다. |

#### 4 향수 (향기 나는 그 향수가 아님)

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 98년 10월~99년 5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 고향 생각으로 울고 있는 패트리셔를 볼 수 있다. 이건 좀 의외가 아닌가… |

#### 5 우리집에 잘 오셨어요!(1)

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 98년 10월~99년 5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 휴일을 제외하고 랜덤으로 일어나는 이벤트. 패트리셔의 집에 초대받게 된다. 이때 각 가족들의 품평회(?)도. |

#### 6 우리집에 잘 오셨어요!(2)

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 98년 10월~99년 5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 위의 이벤트가 발생한 다음에 볼 수 있는 이벤트. 역시 휴일을 제외하고 랜덤으로 일어나게 되는 이벤트이다. |

### 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | 140 이상 | | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| | 100 이상 | 110 이상 | | | | |

## 키사라기 미오 [如月美緒]



| | |
|---|---|
| 생일 | 2월 3일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 문예부 |
| 등장 | 컬처 편 |

### 소개

솔직한 심정으로 필자가 본편에서 제일 싫어하는 캐릭터. 좋아하지 않는 게 아니라 싫어한다. 주위에서도 이 아이를 좋아하는 사람은 못 봤는데….

다행히 평균적인 패러미터를 요구하는 캐릭터이므로 클리어는 어렵지 않을 것이다.

### 만나기 위해서는?

문계의 커맨드를 어느 정도 높게 만든 후에 문계의 커맨드를 실행하면 만날 수 있다. 만나는 장면도 왠지 3류 영화를 연상하게 하는 분위기.

### 기본적인 공략 방법

일단 만나서 어느 정도의 수치만 올리면 엔딩을 보기는 어렵지 않다. 단, 데이트시에는 몸을 많이 움직이는 데이트는 삼가자. 가끔 아주 안 좋은 결과를 초래할 수도 있을 것이다.



### 이벤트 정리

#### 1 비빌에서 꽈당!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 째의 봄 |
| 발생 장소 | 유원지 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 유원지의 체감 머신인 비빌을 타는 내용. 몸이 약한 미오에게는 절대 금물이다. 이 이벤트는 아주 안 좋은 결과를 초래할 수 있으니, 가능하면 말자. |

#### 2 비치 파라솔 아래서

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름 방학 |
| 발생 장소 | 해변 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 해변에서 처음으로 데이트하는 때에 일어나는 이벤트. 나름대로 귀여운 척 하려는 미오를 볼 수 있지만… 아직은 멀었다. |

#### 3 책을 볼 때는 아무 것도 안 들려요

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 가을 |
| 발생 장소 | 도서관 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 책을 보면서 정신이 없는 미오 양. 불러도 아무 대답이 없다. |

## 4 흑…감동적이야

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 겨울 |
| 발생 장소 | 영화관 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 영화를 보던 미오 양이 감동의 눈물을 흘리는 장면인데, 이때 안경을 벗는다. 안경을 벗으면 LEVEL UP! 미인이 탄생하게 되니 꼭 보도록 하자. 또한 그 모습이 예쁘다고 말하면 엔딩에서 안경을 벗은 미오 양을 볼 수 있다. |

## 5 책을 고르는건 어려워…

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 10월~5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 책을 고르는 미오 양을 도울 수 있는 이벤트이다. 그다지 특이점은…. |



### 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상식도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | 120 이상 | | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| | | 100 이상 | | | | |

## 히모 유이나 [紐緒結奈]



| | |
|---|---|
| 생일 | 7월 7일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 과학부 |
| 등장 | 컬처 편 |

### 소개

초 오컬트 사이버 미소녀 히모 양이다. 나름대로의 두터운 팬 층을 가지고 있는 아가씨. 처음 만나는 이벤트부터 시작해서 세계 정복이라는 꿈까지 거창하고 황당하기 이를 데 없는 아가씨이지만, 마음만은 착한 듯.

또한 얼굴을 붉혔을 때의 표정은 좀 어색하긴 하지만 그래도 무지 귀엽다는 사실! 놓치지 말고 보도록 하자.

### 만나기 위해서는?

이계의 능력치가 높으면 만날 수 있다. 단, 웬만한 정도로는 만날 수 없으니 히모를 공략하고 싶다면 죽어라고 키워야 할 것이다. 첫 만남부터 황당하게 시작해서 엔딩까지 황당하고도 귀여운 히모 양을 놓치지 말자.

### 기본적인 공략 방법

데이트 장소는 언제나 생각지도 못한 곳으로 하는 것이 가장 옳을 것이다. 또한 용모와 이계의 능력치 이외에는 그다지 주목하고 있는 패러미터가 없으므로, 이 쪽의 능력치를 우선적으로 키운 다음에 다른 능력치를 키우는 방식으로 하자.

### 이벤트 정리

## 1 살인 코알라다!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 봄 |
| 발생 장소 | 동물원 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 동물원에 코알라가 있을 때 유이나와 함께 동물원에 가면 볼 수 있다. |

## 2 퍼펙트 게임!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 봄 |
| 발생 장소 | 볼링장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 컴퓨터로 점수를 조작해서 최고 득점을 해 버리는 유이나. 역시…. |

## 5 나, 세일에 목숨을 건다!!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 12월 |
| 발생 장소 | 정크샵 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 아줌마들에게서 자주 볼 수 있는 모습. 역시 세일은 좋은 것이다. |

## 3 코인이 좌르르르~

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후 봄 |
| 발생 장소 | 게임센터 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 역시 컴퓨터로 기계를 조작하는 이벤트. |

## 6 미지와의 조우 in 북해도

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 수학여행 |
| 발생 장소 | 북해도 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 유이나와 함께 행동하면 UFO를 볼 수 있다. 역시 특이 하다니깐…. |

## 4 사랑과 야망의 최종 결전!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2000년 2월 28일 |
| 발생 장소 | 상관없음 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 고백을 받을 수 있는 조건을 모두 채우면 자동적으로 일어나는 이벤트이다. 과연 사랑일까? 아니면 야망일까? |

### 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상식도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | 120 이상 | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| | | 90 이상 | | | | |

## 카타기리 아야코 [片桐彩子]



| | |
|---|---|
| 생일 | 9월 30일 |
| 혈액형 | B형 |
| 클럽 | 미술부 |
| 등장 | 컬처 편 |

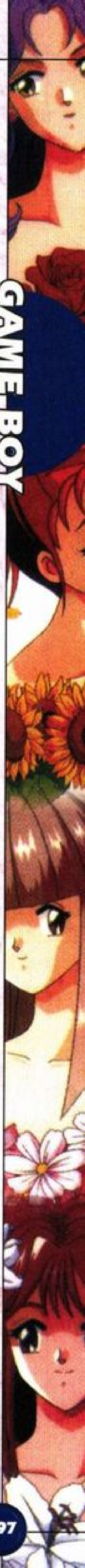
### 소개

필자에게는 단연 여왕님 격의 캐릭터. 옛날 모 통신망에서 있었던 캐릭터 인기 순위에서도 시오리 다음을 차지했던 것으로 기억한다(시오리보다 위였나?). 하나부터 열까지 이뻐 죽겠다.

원래 전공은 미술이지만, 이로도리의 러브송이나 두근두근 퀴즈에서는 음악적인 재능도 유감없이 보여주었던…. 하여간 왕이다!

### 만나기 위해서는?

역시 예술 계열의 능력치가 높아야 한다. 이쪽 능력치만 높고 커맨드 실



행 중이라면 반년 안에도 만날 수 있을 것이다. 만나는 장면부터 감동의 연속이 아닐지….



● 기본적인 공략 방법

무리 없이 클리어 할 수 있는 캐릭터이다. 폭탄도 잘 안 터지고, 말 잘 듣고 착한 아이. 예술 계열의 수치와 용모만 높다면 어렵지 않게 클리어 할 수 있는 캐릭터. 같이 노는데나 신경 쓰자. 단, 운동 계열의 데이트는 금물. 물에 데려가는 것도 안 좋다.

특별활동은 반드시 미술부로. 같이 능력치를 올리면서 플레이 해 보길.

● 이벤트 정리

**1 내맘이야!**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 봄 |
| 발생 장소 | 가라오케 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 노래에 자신이 없다던 아야코 양, 한 시간동안 독무대를 연출하는데…. |

**2 노~ 물은 싫어!**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름방학 |
| 발생 장소 | 바다 |
| 발생 조건 | 없음 |
| 내용 정리 | 아야코는 물을 싫어한다. 안 좋은 인상을 심어주게 되니, 가능하면 데리고 가지 말도록 한다. |



**3 가기는 대단해. 아야코는 더 대단해!**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 가을 |
| 발생 장소 | 미술관 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 미술관에서 열리는 가기의 전시회를 보러 가면 2시간만에 그림을 모두 외워버리는 아야코의 무서운 모습을 볼 수 있다. |

**4 잠꼬대하는 아야코**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 겨울 |
| 발생 장소 | 천체관 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 천체관에서 잠을 자는 아야코. 도중에 말을 거는데 따라서 아야코의 대답이 변한다. 귀엽군. 잠자는 아야코 양. |

**5 도망가자!**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 6월~9월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 역시 물을 싫어하는 아야코 양. 수영 시간에 도망쳐 나와버린다. |

● 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | 120 이상 |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| | | 100 이상 | | | | |

## 아사히나 유코 [朝日奈夕子]



| | |
|---|---|
| 생일 | 10월 17일 |
| 혈액형 | B형 |
| 클럽 | 무소속 |
| 등장 | 컬처 편 |

● 소개

맘대로女. 그 한마디로 모든게 끝난다. 재미있는 말버릇으로 많은 유저들을 '초~'의 나락으로 빠뜨렸던 바로 그 아가씨.

언제나 새로운 것을 좋아하고 유행에 민감하다. 아저씨 스피릿으로는 아무 것도 할 수 없을 것. 좀 더 젊고 멋진 모습으로 다가가지 않으면….

● 만나기 위해서는?

잡학 계열의 패러미터가 높아야 한다. 잡학 계열의 패러미터가 높은 상태라면 평일에 요시오가 데리고 온다. 플레이스테이션이나 세가새턴 판에서는 거의 뒤집어질 정도의 코미디였지만, 이번에는 그렇지 못한게 약간은 아쉬울지도…

● 기본적인 공략 방법

爆彈女라는 말 한마디가 그녀의 모든 것을 말해준다. 패러미터의 기복이 심해서 잠시만 한눈을 팔고 있다가는 그대로 삐져 버린 표정을 볼 수 있을 테니, 지속적으로 신경을 써 주는게 좋다는 사실을 잊지 말도록. 그리 높은 패러미터를 요하지는 않으니 주목하고 있는 잡학계열의 패러미터 올리기와 정보 수집에 신경을 쓰도록 하자.



● 이벤트 정리

**1 크레인 게임의 천재**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 봄 |
| 발생 장소 | 게임센터 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 게임센터에서 비디오 게임 쪽으로 가면 볼 수 있는 이벤트 |

**2 너랑 같이 보구 싶었어**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 8월 |
| 발생 장소 | 유원지 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 유원지에서 나이트퍼레이드를 하고 있을 때 일어나는 이벤트. 주인공에게 폭 빠진 유코 양을 볼 수 있다. |

**3 부르부르즈, 멋져요~~~!**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 째의 가을 |
| 발생 장소 | 콘서트장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 콘서트 장에서 부루부루즈의 라이브를 보면 일어나게 되는 이벤트. |

**4 에구구구구....**

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 겨울방학 |
| 발생 장소 | 스케이트장 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 스케이트장에서 '아따따따…' 하면서 뱅글 돌아버리는 유코 양. 속옷이 보이는…. |

### 5 지각대장

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 10월~5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 지각해서 교무실에서 혼나고 있는 유코를 볼 수 있다. 불쌍한 것…. |

**● 고백을 받기 위한 패러미터표**

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | |
| **운동** | **잡학** | **용모** | **근성** | **몸 상태** | **스트레스** | |
| | 100 이상 | 100 이상 | | | | |

## 카가미 미라 [鏡魅羅]



| | |
|---|---|
| 생일 | 11월 15일 |
| 혈액형 | O형 |
| 클럽 | 무소속 |
| 등장 | 컬처 편 |

**● 소개**

공주병의 전형. 뭐, 공주병이 걸릴 정도의 외모이긴 하지만. 노조미쪽이 초 · 고교급 수영선수라면 이 쪽은 초 · 고교급 외모.

학교에 카가미 미라 팬클럽까지 가지고 있는 등, 절대적인 인기를 누리고 있는 여자아이이다. 콧대가 좀 높기는 하지만, 옛 말에 그런 말이 있지 않은가. 장미에는 가시가 있어서 아름다운 것이라고.

**● 만나기 위해서는?**

용모 쪽의 패러미터가 높으면 만날 수 있다. 문제는 조금 높은 정도로는 안 된다는 것. 아래의 표를 보면 알겠지만, 등장 캐릭터 중 가장 높은 수치인 140을 요구한다 (이건, 뭐 거의 모델 커플이구만…).

일단은 올릴 수 있는데 까지 용모를 올리는데 주력한다(용모의 패러미터는 공부나 휴식으로 많이 떨어지기 때문에 의외로 올리기가 쉽지 않다). 그 이후에는 간단하게 다른 패러미터의 손질.



**● 이벤트 정리**

### 1 어느 색깔이 잘 어울리지?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 봄 |
| 발생 장소 | 쇼핑가 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 미라가 옷을 사러 가는데 함께 갈 수 있다. 빨간색 옷을 선택하는 것이 가장 좋은 결과를 낳을 것이다. |

### 2 오호호호~~~

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 여름 방학 |
| 발생 장소 | 바다 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 그녀의 등에 선 오일을 발라주는 이벤트. 약간 므흐흐…(우리 암흑의 일족들은 이 말이 무슨 의미인지 알고 있으리라). |

### 3 무서운 건 싫어!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 가을 |
| 발생 장소 | 유원지 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 귀신 집에서 무서워하는 카가미의 모습을 볼 수 있다. 나쁜 인상을 심어주게 되므로 가능하면 하지 말길. |

### 5 이리와~ 응~

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 12월 24일 |
| 발생 장소 | 파티에서 돌아오는 길 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 크리스마스 파티에서 돌아오는 길에 주인공이 미라에게 웃옷을 벗어주는 남자다움 하나 가득의 이벤트. |

### 4 카가미미라 친위대 등장!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 6월~9월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ |
| 내용 정리 | 카가미미라의 팬클럽이 등장한다. 평일에 랜덤으로 볼 수 있는 이벤트. |

**● 고백을 받기 위한 패러미터표**

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | 90 이상 |
| **운동** | **잡학** | **용모** | **근성** | **몸 상태** | **스트레스** | |
| | 100 이상 | 140 이상 | | | | |

## 사오토메 유미 [早乙女優美]



| | |
|---|---|
| 생일 | 5월 16일 |
| 혈액형 | O형 |
| 클럽 | 농구부 |
| 등장 | 컬처 편 |

**● 소개**

시오리와 함께 강제로 등장하는 캐릭터. 2학년 처음부터 등장하는 캐릭터로 요시오의 여동생이다. 귀엽기는 하지만….

전반적으로 다른 캐릭터를 공략할 때 많이 힘들어지는 캐릭터이다. 일단 주인공에 대한 호감도가 초기부터 높은데다가 혼자 알아서 잘 달아오르곤 하니 말이다. 신경 쓰시길. 폭탄이 터지는 광경을 보고싶지 않다면….

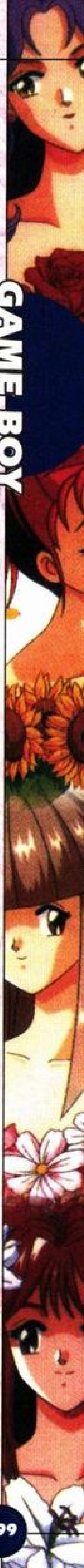
**● 만나기 위해서는?**

1년동안 학교를 다니면 된다. 자퇴하거나 요시오와 절교하지 않는 한 볼 수 있다.

**● 기본적인 공략 방법**

유미를 공략하는 데는 유미 자체의 패러미터 보다는 다른 캐릭터와의 관계가 더 중요하다. 아이라서 그런지 잘 삐지고 하니, 일단은 다른 캐릭터와의 데이트 같은 건 최대한 자제. 차라리 그럴 시간이 있다면 잠을 자자.





## 이벤트 정리

### 1 가라, DDT!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 11월 |
| 발생 장소 | 스타디움 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 레슬링에 젊음을 불태우는 유미 양, 그리고 그녀의 팬티를 감상해 보기 바란다. |

### 2 엉엉엉

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 겨울방학 |
| 발생 장소 | 스키장 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 스키장의 리프트가 갑자기 서 버려서 엉엉 우는 유미 양을 볼 수 있다. |

### 3 더블 도시락!?

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 10월~5월 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ○ |
| 내용 정리 | 니지노 사키의 도시락 이벤트가 일어난 다음에 볼 수 있는 이벤트, 유미의 도시락은 과연 어떨지? |

### 4 눈싸움해요!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 겨울방학 |
| 발생 장소 | 상관없음 |
| 발생 조건 | 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 겨울방학 중에 랜덤으로 유미와 눈싸움을 할 수 있다. 단, 1년에 한 번만. |

## 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| 90 이상 | 80 이상 | 100 이상 | | | | |

# 이즈미 쿄코 (和泉恭子)



| | |
|---|---|
| 생일 | 1월 22일 |
| 혈액형 | A형 |
| 클럽 | 어디일까요? |
| 등장 | 컬처 편 |

## 소개

초 하이퍼 오컬트(?) 아가씨. 세계 정복을 노리는 유이나에 대항해서 싸우는 정의의 사도 정도? 재미있는 아가씨다. 여하튼….

개인적으로는 미니 컴보이판에서 가장 이상하게 나오는 아가씨라고 생각. 얼굴을 옆으로 돌리고 있을 때의 그래픽은 인간이라고 봐 주기가 힘들다.

## 만나기 위해서는?

이계의 패러미터가 높을 때 만날 수 있다. 운동 역시 높아야 하므로 이 아가씨를 만나려 한다면 다른 패러미터에 주의하자. 두 개의 패러미터를 높여야 만날 수 있기 때문에 잘못하면 여러 여자를 만난 후에야 만날 수 있게 된다. 이계의 패러미터를 방학중에 키우는 것도 방법의 하나.



## 기본적인 공략 방법

일단 유이나와의 관계에 신경을 써야 한다. 둘 사이가 라이벌이기도 한데다가 주목하고 있는 패러미터도 비슷하기 때문. 게다가 전혀 예상치 못한 일면도 많이 가지고 있으므로, 가능하면 여러 가지를 시도해 보기 바란다.

## 이벤트 정리

### 1 미행 대작전

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 3학년 때의 봄 |
| 발생 장소 | 학교 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ○ |
| 내용 정리 | 유이나가 등장해 있는 것이 조건. 유이나의 뒤를 미행하는 이벤트이다. |

### 2 새들은 날 좋아해요

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 이후의 봄 |
| 발생 장소 | 키라메키 중앙공원 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 새들에 둘러싸인 그녀의 모습은 정말이지 뿅~~. |

### 3 정의의 사도가 여기 있다!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 2학년 가을 |
| 발생 장소 | 쇼핑가 |
| 발생 조건 | 상관없음 |
| 내용 정리 | 주인공이 전투를 벌이게 되는 이벤트. 이 이벤트의 성공과 실패에 따라서 다음 진행이 틀려진다. |

### 4 공포의 대마왕!

| | |
|---|---|
| 발생 시기 | 99년 7월 7일 |
| 발생 장소 | 상관없음 |
| 발생 조건 | 두근두근도 ◎ / 호감도 ◎ |
| 내용 정리 | 세계의 평화를 건 유이나와의 싸움. 과연 그 승자는 누구일까? |

## 고백을 받기 위한 패러미터표

| 호감도 | 두근두근도 | 상심도 | 데이트 횟수 | 문계 | 이계 | 예술 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 이상 | 80 이상 | | 3회 이상 | | 80 이상 | |
| 운동 | 잡학 | 용모 | 근성 | 몸 상태 | 스트레스 | |
| 130 이상 | | | 110 이상 | | | |

삼국을 통일하자!



# 나이트 오브 밸러 (KNIGHTS OF VALOUR)

일본이 아닌 대만 업체에서 아케이드 시장에 도전장을 내밀었다. 소재는 너무나도 유명한 '삼국지'로 예전에 캡콤이 발매했던 「천지를 먹다」와 비슷한 방식의 게임이다. 과연 정통 삼국지의 느낌은 어떨지 몸소 체험해 보도록 하자.

제작사 : IGS
장 르 : 액션
발매일 : 가동중




## 조작방법

**기본 조작**
- 방향키 : 이동
- A버튼 : 공격
- B버튼 : 점프/아이템칸 메뉴 변환
- C버튼 : 아이템이나 술법 선택
- D버튼 : 아이템이나 술법 사용

**특수 조작**
- 대시 : →→
- 앉기 : ↓+B
- 일격 : →+A
- 방어 : →+C (입력한 방향으로 방어함)
- 반격 : 방어 도중 A버튼을 누르면 된다
- 기 발동 : A+B+C
- 대시 공격 : →→+A (적에게 아이템을 빼앗는다)
- 다운 공격 : 쓰러진 적 바로 위에서 A버튼
- 위기 회피기 : A+B(체력소모)

### 시스템

일반적인 시스템은 여태까지 나왔던 캡콤식 횡스크롤 액션의 그것들과 비슷하다. 모방한 것도 있고 독자적인 시스템도 있는데, 간단히 소개를 해보겠다.

● 아이템이나 술법을 집으면 그것이 아이템 칸에 따로 저장된다. 한번에 최대한 먹을 수 있는 개수는 18개로, 아이템과 술법 & 장비용 아이템을 각각 9개까지 저장할 수 있다.

● 캐릭터별로 먹을 수 있는 아이템과 먹을 수 없는 아이템이 구분되어 존재한다.

● 대시 공격을 이용하면 적들에게서 아이템을 강탈할 수 있다. 졸개, 보스 모두 다 해당되지만 아이템이 없는 녀석들은 아무 것도 주지 않는다.

● 체력 게이지 위에 또 다른 게이지가 있는데 이것은 기력 게이지이다. 적들을 죽이거나 적에게 맞으면 차 오르는데, 기력이 하나가 꽉 차면 게이지 옆에 있는 구슬이 하나씩 빨간색으로 변한다. 한번에 3개까지 축적이 가능하고 이 게이지를 어떻게 사용하느냐에 따라서 강력한 기술들이 나간다. 기를 발동시키지 않고 그냥 사용하면 강력 필살기가 발동되고, 기를 발동시켜 사용하면(A+B+C) 더욱 강력한 초강력 필살기가 발동된다. 발동한 상태에서는 캐릭터별로 숨겨진 기술이 하나씩 더 있다.

● 협공

2인 이상 플레이시 5개의 특수 술법들을 같이 사용할 수 있다. 사용법은 아무나 한 명이 해당하는 술법을 가지고 있으면 된다. 이때 그 이외의 사람들은 A+B+C를 동시에 누르면 된다. 술법이 발동되면 사용한 캐릭터들의 얼굴이 클로즈업되어 나온다. 버튼을 연타하거나 방향키를 좌우로 흔들어 주면 그 위력이 몇 배로 증가한다. 그

에 해당하는 술법들은 다음과 같다.

■ 천둔서 : 하늘에서 벼락을 부르는 술법(흔들기)

■ 지둔서 : 땅의 술법(연타)

■ 인둔서 : 불의 술법(연타)

■ 태평요술 : 회오리바람을 부르는 술법(연타)

■ 태평청령 : 날씨를 변환시키는 술법(연타)


사랑과 우정의


합체 필살기

## 아이템 리스트

- 화살 : 처음부터 소지하는 아이템으로 던지는 무기이다.
- 구슬 : 던지는 무기로 적을 관통한다.
- 표창 : 던지면 주변의 적을 회전하며 공격한다.
- 폭탄 : 던지면 땅에서 앞쪽으로 폭발을 일으킨다.
- 연막탄 : 상대를 잠시 기절시킨다.
- 독화살 : 맞은 상대를 잠시 기절시킨다.
- 파편탄 : 땅에 던지면 폭발하며 여러 개의 화살이 사방으로 발사된다.
- 부적 : 자신의 주변에 불꽃과 얼음 보호막이 생기고 적이 이 보호막에 닿으면 얼거나 타버린다.
- 대나무 : 던지면 땅에서 죽순 비슷한 것이 나와서 적들을 공격한다.
- 갑옷 : 일정시간 무적이 된다.
- 모래시계 : 시간을 늘려준다.
- 여자인형 : 여자를 소환해서 상대방의 움직임을 잠시 멈추게 한다.
- 녹색검 : 칼이 날아다니며 적을 공격하는 술법을 쓰게 해 준다.
- 하얀돌 : 벼락의 술법을 쓰게 해 준다.

# 등장인물

## 숨겨진 캐릭터

※ 1P에서만 입력해야 된다.

- ●제갈량 : DCBBC ↑↓↑↓
- ●초선 : BCD ↑→↓←↑→↓←
- ●장요 : DBBCD ↑↓←→↑↓←→ BCD


이렇던 것이


요렇게 변한다

## 캐릭터별 기술



### 관우

| | |
|---|---|
| 비룡승천 | ↓↘→+A |
| 올려치기 | →+A |
| 검풍(기 발동) | ←→+A |
| 용염무(강력 필살기) | ↓↑+A |
| 광용염무(초강력 필살기) | ↓↑+A |



### 조운

| | |
|---|---|
| 대붕전익 | ↓↑+ A |
| 공중베기 | (점프중) ↑+ A후 적이 맞고 A를 누르면 추가타 |
| 공중찍기 | →+ A후 적이 맞고 A를 누르면 추가타 |
| 창돌리기(기 발동) | ↓↘→+ A(A를 한번 더 누르면 창을 휘두름) |
| 윤창염(강력 필살기) | ↑↓+ A |
| 대윤창염(초강력 필살기) | ↑↓+ A |



### 장요

| | |
|---|---|
| 회전쌍검 | ←→+ A |
| 승천검 | →+ A후 적이 맞고 A를 누르면 추가타 |
| 이도류참 | ↓↘→+ A |
| 비검(기 발동) | ↑↓+ A |
| 뇌쌍비검(강력 필살기) | ↓↑+ A |
| 회오리검(초강력 필살기) | ↓↑+ A |



### 장비

| | |
|---|---|
| 광풍검 | ←→+A |
| 내려치기 | →+A |
| 배치기 | ↑↓+A |
| 공중베기 | (점프중) ↓↘→+A |
| 회전베기(기 발동) | ↓↘→+A |
| 아차폭열(강력 필살기) | ↓↑+A |
| 천붕지열(초강력 필살기) | ↓↑+A |



### 황충

| | |
|---|---|
| 독검화산 | ↓↘→+ A |
| 활쏘기 | →+ A |
| 낙검화산(기 발동) | ↓↑+ A |
| 백열궁사(강력 필살기) | ↑↓+ A |
| 폭열궁사(초강력 필살기) | ↑↓+ A |



### 초선

| | |
|---|---|
| 회전승천검 | ↓↘→+ A |
| 쌍찍기 | →+ A |
| 상승각 | ↑↓+ A후 적이 맞고 A를 누르면 추가타 |
| 지공각(기 발동) | ←→+ A |
| 빙지공각(강력 필살기) | ↓↑+ A |
| 염지공각(초강력 필살기) | ↓↑+ A |



### 마초

| | |
|---|---|
| 번운봉 | ↑↓+ A |
| 승천각 | →+ A후 적이 맞고 A를 누르면 추가타 |
| 천공각 | (점프중) ↑+A 적이 맞고 A를 누르면 추가타 |
| 아수라(기 발동) | ←→+ A |
| 폭염검(강력 필살기) | ↓↑+ A |
| 마표맹주(초강력 필살기) | ↓↑+ A |



### 제갈량

| | |
|---|---|
| 화공 | ←→+ A |
| 깃털 날리기 | (점프중) ↓↘→+ A |
| 천검(기 발동) | ↓↘→+ A |
| 뇌격(강력 필살기) | ↓↑+ A |
| 수격(초강력 필살기) | ↓↑+ A |

- 노란 머리띠 : 적들을 얼리는 술법을 쓰게 해 준다.
- 두루마기1 : 적들의 움직이는 속도를 잠시 저하시킨다.
- 두루마기2 : 적들을 일정시간 조그마한 동물로 만들어 전투불능이 되게 한다.
- 등불 : 체력을 완전히 회복시켜주는 아이템으로 조운과 제갈량만 소지할 수 있다.
- 전갈 : 전갈을 소환한다.
- 책 : 체력을 절반정도 회복시켜준다.
- 붓 : 랜덤으로 어떤 술법이든 한가지를 사용하게 해 준다.
- 술 : 파워 게이지를 꽉 채워주고 기 발동 상태가 되게 한다. 장비와 황충에게만 효과가 있다.
- 호리병 : 파워 게이지를 꽉 채워주고 기 발동 상태가 되게 한다.
- 위연패 : 위연을 소환한다. 관우와 제갈량만 소지할 수 있다.
- 불꽃패 : 화살이나 파편 탄의 위력을 올리거나 불을 붙여준다.
- 장요패 : 장요와 대화할 때 쓰이는 아이템으로 왕평을 죽이면 나온다. 관우만 습득 가능.
- 천둔서 : 하늘에서 벼락을 부르는 술법이 쓰인 책.
- 지둔서 : 땅의 술법이 적힌 책.
- 인둔서 : 불의 술법이 적힌 책.
- 태평요술 : 회오리바람을 부르는 술법.
- 태평청령 : 날씨를 변환시키는 술법.
- 종이조각 : 소지 아이템.
- 망치 : 벼락과 얼리는 술법의 위력을 증가시킨다.
- 화염검 : 불 속성을 가진 검으로, 9번을 집어야 사용할 수 있다.
- 얼음검 : 얼음 속성을 가진 검으로, 9번을 집어야 사용할 수 있다.
- 번개검 : 번개의 속성을 가진 검으로, 10번을 휘두르면 감전되어 넘어진다. 체력은 닳지 않는다.
- 폭발검 : 폭발 속성을 가진 검으로, 5번을 휘두르면 잠시 기절 상태가 된다.
- 옥새 : 소지 아이템으로, 마지막 판에서 숨겨진 방에 갈 수 있게 해 준다.
- 뱀영패 : 뱀모양이 새겨진 영패로 여포를 처치하면 나온다. 6번째 스테이지의 비밀통로 열쇠.
- 하얀 불꽃 : 소지 아이템으로 화염검을 얻는 곳에서 오른쪽 상자를 부수면 나온다.

# 스토리 공략

## 첫 번째 스테이지

이번 스테이지의 목적은 손부인에게 납치된 아두를 구하는 것으로 싸우는 무대는 배 위다. 적들과 처음 대면하면 두 개의 조각상이 있을 것이다. 이것을 부수고 아이템을 먹자. 적들을 다 죽이면 길이 위와 아래로 나뉘는데 위로 가면 선실로 들어가고, 아래로 가면 갑판에서 싸우게 된다. 일단 위로 갔을 경우, 선실로 들어가면 두 번째 화면에서 오른쪽 끝부분을 보면 바닥이 갈라진 곳이 있다. 그 위로 올라가면 바닥이 무너지면서 숨겨진 방으로 떨어진다. 반드시 두명 이상이 서 있어야만 무너지는 곳이므로 기억해두자. 숨겨진 방에서는 가운데 있는 상자에 인둔서가 들어있다. 다음은 아래로 갔을 경우로, 두 번째 화면에서는 적들을 죽이고 위쪽에 열린 문으로 들어가면 세 번째 화면에서는 통을 밀고 오는 적이 있는데 이 녀석은 죽이지 말자. 이 통에는 폭탄이 들어있어서 이 녀석이 친절하게(?)도 문을 열어준다.

이렇게 끝까지 가면 배 한 가운데에 키가 있다. 이 키가 바로 분기점인데, 일단 적을 죽이기 전에 이 키를 한 대 때린 다음 적들을 전멸시키자. 여기서 분기가 일어난다. 즉 위로 가면 적들과 더 많이 싸우게 되고, 아래로 가면 적들과 한번만 싸우고 보스전이 된다.



이곳에 서 있으면 된다



이 키를 먼저 때리자

### BOSS -SUN JI-

유비의 아들인 아두를 납치한 장본인으로 이 게임에서 유일하게 여자 보스이다. 정면에서 공격을 하면 당하므로 뒤를 노려서 공격하자. 넘어뜨리면 일어나면서 봉을 돌리는 기술을 쓰는데, 딜레이가 커서 일단 피했다가 공격하면 된다. 화면을 이리저리 돌아다니면서 빈틈을 노려 공격하면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 훔칠 수 있는 아이템은 화살과 일시정지 아이템. 단, 화면 위쪽에 있는 아두와 부인을 때리면 안 된다.



허점을 노리자

## 두 번째 스테이지

이번에는 산이 무대이다. 승강기를 두 번 타고 가면 길이 두 갈래로 나뉜다. 위로 들어가면 동굴이고, 아래로 가면 그냥 산길로 계속 진행한다. 동굴로 들어가서 적들을 처치하고 앞으로 가면 위에서 종유석이 떨어지는 부분이 있다. 이곳에 숨겨진 방이 하나 있는데 그곳으로 가는 방법은 끝부분에 벽이 있는 부분으로 가서 공격을 해보자. 그러면 벽이 부서지고 숨겨진 방이 나온다. 이곳으로 들어가면 독가스가 나오는 곳이 있는데 여기서 오른쪽 위의 상자를 열면 1인 플레이시에는 아무런 현상이 없지만 2인 이상 플레이를 하면 제갈량이 비밀 방이 있는 것 같다고 말한다. 여기서 위로 올라가면 비밀 방으로 들어가게 된다. 이곳으로 들어가면 불꽃 벽에 둘러싸인 상자들이 있는데 이곳에 바로 화염검이 있다. 갑옷을 가



적들을 다 죽이고 선택하자



이곳에 숨겨진 방이 있다

### BOSS -CHAI-

중간 보스로 나타나면 우선 화면 끝부분에서 석차 세대가 돌을 날리며 공격을 한다. 이것부터 모두 파괴하자. 적들을 다 죽이면 말을 탄 보스가 직접 나타나는데 이녀석도 상대하기가 쉽다. 보스는 3~4대쯤 때리고 앞으로 돌진을 하는데 이것은 방어를 하면 된다. 무조건 3~4대를 때리고 바로 방어를 하면 된다. 이런 방식으로 싸우면 한 대도 안 맞고 클리어할 수 있을 것이다. 돌진 이외의 공격은 무시해도 좋다. 훔칠 수 있는 아이템은 화살과 하얀돌.



정면 승부다

지고 있는 사람이 들어가서 9번을 집어 주면 드디어 사용할 수 있다. 동굴 밖으로 나와서 적들을 전부 없애면 중간 보스가 나온다.



밀실이라?



이것이 바로 화염검

이번에는 승강기를 타고 위로 올라간다. 두 번을 타게 되는데 선택이 두 번 나온다. 둘 다 오른쪽으로 가면 왕평이란자를 만날 수 있다. 적들을 다 죽이면 왕평이 말을 걸어오는데 여기서 가운데의 '두강을 준다'를 선택하면 비밀 문을 열어준다. 이곳에 들어가서 적들을 죽이고 아이템을 먹자. 밖으로 나가서 승강기를 타고 올라가면 보스가 기다리고 있다.

왼쪽으로 갔을 때에는 보스 만나기



이놈이 왕평이다



이자가 바로 화쟁

바로 전에 화쟁이라는 자가 나타나는 이벤트가 있다.

## BOSS -YUAN-

처음에 보스는 의자에서 자고 있다. 이때 가서 공격하면 무방비 상태로 때릴 수 있다. 이번 보스는 리치도 길고 무적기도 많아 상대하기가 좀 까다롭다. 필살기를 사용할 때는 정면에서 공격하면 당하므로 뒤에서 노리던가 피해 있자. 기회를 잘 봐서 공격을 하고, 다인 플레이시에는 한 명만 집중공격을 하므로 나머지 캐릭터들은 보스를 때려주자. 제갈량이나 황충이 있다면 뒤에서 지원사격을 해주는 것도 좋은 방법이다. 훔칠 수 있는 아이템은 옥새와 파면탄.



왠지 사무라이 같은데?



제갈량으로 지원사격을

## 세 번째 스테이지

이번에는 숲이 무대이다. 적들을 죽이고 끝까지 가면 표지판이 하나 있고 갈림길이 있다. 위로 가느냐 아니면 아래로 가느냐인데 먼저 위쪽부터 소개하겠다.

위쪽으로 가면 곰이 엄청나게 많이 나온다. 전부 처치하고 밖으로 나가면 흑표범이 깔려있는데 위쪽을 보면 조그마한 표지판이 있다. 그것을 부수고 안으로 들어가자. 그곳에는 곰들이 있는데 한참 싸우다 보면 이상한 녀석이 달려 가고 이놈을 죽이면 기력을 꽉 채워주는 호리병을 준다. 밖으로 나와서 앞으로 가다보면 적들이 또 나오고 다 죽이면 첫 번째 중간 보스가 나온다.

다음으로 아래로 가면 화면 아래쪽에서 왕평이 술을 마시고 있다. 난자들을 전부 죽이면 왕평이 길을 안내하니 따라 들어가자. 들어가면 적들이 거세게 공격한다. 적들을 죽이면서 계속 진행하면 길이 나뉘는 부분이 있을 것이다. 오른쪽으로 가면 그냥 나가 버리므로 왼쪽으로 가자. 쭉 가다보면 동굴이 있는데 들어가면 얼음 대문으로 막혀있다. 갑옷을



천하장사 관우



이 표지판을 부수자



여기로 들어가자

## BOSS -YUO-

처음에 나오는 중간 보스는 깨기 쉽다. 보스가 웃을 때는 점프해서 피하면 걸리지 않는다. 다만 점프 타이밍이 너무 빠르거나 너무 늦으면 별이 돌거나 화살차에 받혀 버린다. 화살차는 화면 왼쪽에서 나오므로 기억해두면 좋을 것이다.



실성했나?

## BOSS -DUN-

두 번째 나오는 중간 보스 역시 쉽다. 몸을 둥글게 말아서 공격하는 것만 제외하면 아무 것도 아니다. 부담없이 상대해 주자.



복장이 괴이하군

써서 부수고 들어가면 4개의 조각상이 있다. 아무거나 부수면 안되니 주의할 것! 첫 번째는 천둔서, 세 번째는 얼음검이다. 두 번째나 네 번째를 부수면 첫 번째와 세 번째 조각상이 사라지니 주의하자! 얼음검을 얻을 때에는 갑옷을 써서 9번을 집어주자. 밖으로 나와서 조금 진행하다 보면 성이 나오는데 여기서 두 번째 중간 보스가 나온다.

이제는 성으로 들어간다. 성안에 있는 적들을 처치하고 화면 끝부분에 하나만 놓여있는 화로를 부수면 계단으로 올라갈 수 있다. 밖으로 다시 나와서 앞으로 쭉 가다보면 보스가 나온다.



이걸 부수면 된다

## BOSS -LIAO-

이번 보스는 장요. 이녀석은 내려오자마자 초강력 필살기를 사용하니 주의하자. 필살기 등의 기술을 사용하면 피했다가 때리자. 장요가 위를 보면서 몸이 빛나면 위에서 철판이 떨어지는데, 떨어지는 위치는 바로 장요의 몸이 빛날 때 플레이어가 있던 곳이 된다. 따라서 기술을 쓰는 걸 보고 나서 다른 장소로 이동하



이후에 바로 움직이자

면 된다. 아참! 동료가 있던 자리로 가는 고의 실수를 범하지 않도록 하자. 만약 예전에 왕평을 죽였고 관우가 있다면 특정한 아이템이 있을 것이다. 이런 상태에서 장요를 처리하면 관우가 장요와 이야기를 하는 이벤트가 있다.



장요의 초강력 필살기



누가 진짜야?

## BOSS -LU MENG-

이번에 등장하는 보스 여명은 상대하기가 꽤나 까다롭다. 화면 위아래로 종횡무진 움직이면서 공격을 하는데 공격 타이밍 잡기가 쉽지가 않다. 기회를 봐서 한번씩 공격해 쓰러뜨리는 게 가장 좋은 방법이다. 올라갈 때만 회전하는 기술은 착지할 때를 노려서 공격하면 되고 점프해서 불을 뿜고서 내려올 때도 빈틈이 있으니 그때를 노리자. 보스의 공격 자체는 위력이 그다지 세지 않으므로 열심히 싸우자. 훔칠 수 있는 아이템은 주먹밥, 화살, 대나무.



보스의 무기는 골프?


이때를 노리자

## 네 번째 스테이지

처음 시작하는 곳은 대나무 숲으로, 이곳에서 앞으로 가면서 나오는 적들을 처치하자. 성안으로 들어가서 적들을 처치하고 문으로 들어가 쭉 가다보면 들어가는 입구가 나온다. 이곳으로 들어가서 적들부터 전부 없애고 화면 위쪽에 있는 문으로 들어가자. 들어가는 방법은 문 양옆에 붙어있는 등불을 왼쪽에서 오른쪽을 보면서 점프하여 부수면 된다. 단, 3초 안에 두 개를 다 부숴야 한다. 이 문으로 들어가서 초선이 나오는 곳에서 위쪽의 탁자를 부수고 벽도 부수고 안으로 들어가자. 중간 보스인 초선은 생략한다. 성 맨 꼭대기로 올라가면 적들이 많이 있는데 전부 처치하자. 그러면 보스가 나타난다.



이 문이다

## 다섯 번째 스테이지

이번에는 불타는 숲에서 시작한다. 적들을 처치하고 조금 가다보면 곰이 나오는데 위쪽에 나무 사이로 불이 적은 데가 있을 것이다. 그곳에 두 개의 비밀통로가 있으니 들어가 보자. 우선은 첫 번째 비밀통로에 들어간 후 그 바로 옆에 있는 두 번째 비밀통로에



이곳이 첫 번째 비밀통로



이곳에 비밀통로가 또 있다

들어가자. 이곳에 들어가면 흑표범들이 나오는데 다 죽인 후 위부분을 뒤져보면 비밀통로가 또 나온다. 비밀통로로 쭉 가거나 밖으로 나와서 가거나 어차피 똑같은 중간 보스가 나온다. 다만 중간에 경로가 틀릴 뿐이다. 밖으로 나와서 황소들을 죽이고 조금 나가면 중간 보스가 나온다.

## BOSS -SAMOKO-

이번 중간 보스는 도깨비 가면을 쓴 이상한 녀석인데 파워가 세므로 주의하자. 웃으면 땅에서 폭발이 일어나는데 이것은 점프해서 피하면 된다. 체력이 반쯤 남으면 도망간다.



이 게임의 보스들은 웃는 게 특기?

이곳에서 적들을 죽이면 중간에 제갈량이 나와서 얘기를 한다. 중요한 얘기니 잘 들어두자. 공명이 얘기한 대로 하지 않으면 여포는 나오지 않는다. '화금목토수'라고 얘기하는데 이 의미는 육손의 진법을 깨기 위한 비책이다. 적들을 마저 죽이면 갑자기 이상한 곳으로 이동하게 된다. 이곳에서는 적들이 끊임없이 나오는데 한번에 다섯 명씩 색깔별로 나온다. 바로 공명이 얘기한 것은 이곳에 나오는 적들을 '화금목토수'의 순서대로 처치해야 한다는 얘기였다. 아무튼 제대로 처치하면 여포가 출현한다. 여포를 처치해서 번개검과 뱀영패를 꼭 먹자. 다시 원래 장소로 돌아오면 아까 도망갔던 중간 보스가 다시 나온다. 이녀석과 싸우다 보면 중간 보스중 하나인 육손이 나온다.



제갈량의 조언



이곳의 적들이다

## BOSS -XUN-

이번 중간 보스는 육손이다. 충분히 싸울 만한 상대로 2자베기를 조심하자. 여기저기 점프하면서 공격하는데 잘 쫓아다니면서 때려주자.



쾌걸 조로?

## BOSS -DUO-

이번에 등장하는 보스는 학을 탄 이상한 노인으로 그럭저럭 상대할만한 수준이다. 이 노인은 불 공격에 약하니 잘 활용하자. 또한 동물로 변신시키는 두루마기도 꽤나 유용하다. 노인이 떨어뜨리는 부적에 맞으면 조그마한 동물로 변해서 아무 것도 못하게 되므로 조심하자. 학이 날갯짓을 하면 얼음이 하늘에서 날아오니 다른 곳으로 피하자.



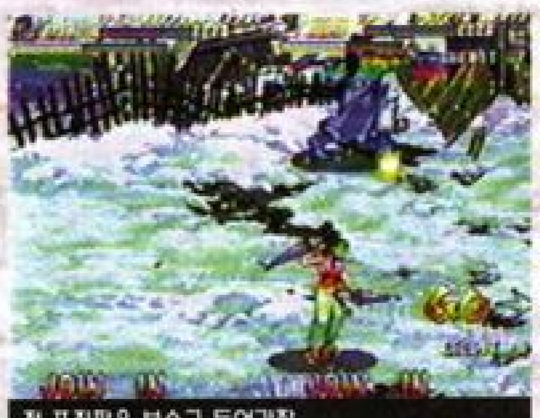
바로 저것을 피하자



날갯짓을 하면 얼음 공격이

## 여섯 번째 스테이지

이번에는 눈오는 마을이 배경이다. 적들을 처치하고 앞으로 가면 표지판이 있는 게 보일 것이다. 그것을 부수고 비밀통로로 들어가자. 밖으로 나와서 기병대를 처치하면 숲으로 간다. 이곳에 가면 식칼 발사기를 밀고 오는 적을 조심하자. 조금 더 가면 중간 보스가 나온다.


저 표지판을 부수고 들어가자


중국판 격명관인가?


이 벽돌을 건드리면 된다

### BOSS -XU-

이번 중간 보스는 허저이다. 삼국지에도 나왔듯이 괴력을 지닌 놈이라 파워가 장난이 아니다. 대나무를 쓰면 체력의 4분의 1정도를 뺐을 수가 있으므로 있으면 사용하자. 어느 정도 거리를 두고 싸우는 게 쉬울 것이다.


장고이의 조상?

성으로 들어가면 바닥에서 뾰족한 나무가 튀어나오니 이것을 조심하며 적들을 처치하고 안쪽으로 들어가서 계단으로 올라가자. 이곳에서는 바닥에서 불이 나오니 조심하자. 적들을 처치하면 불이 안나오게 되므로 전부 없애고 앞으로 가자. 앞으로 진행하면 벽돌이 한 장 튀어나온 곳이 있다. 이것을 건드리자. 전부 두 개가 있으니 둘 다 건드리자. 그렇게 하면 비밀 문이 열린다. 하지만 왕평에게 두강을 주었거나 여포를 처치해서 뱀영패를 얻지 못했다면 들어가지 못한다. 중간 보스가 하나 나오는데 세 번째 스테이지 첫 번째 중간 보스와 같은 녀석이다. 다르다면 약간 파워 업을 한 정도? 밖으로 나가면 보스가 기다리고 있다.

### BOSS -GAI-

이번 보스는 화염검을 들고 나온다. 주로 사용하는 공격도 불과 관련된 것이라 얼음계열 공격에 약하다. 보스는 위에서 아래로 공격을 하기 때문에 위쪽에 있으면 맞을 일이 거의 없다. 분신과 폭발 공격은 쓴 후에 빈틈이 생기니 허점을 노리자.


마른하늘에 왠 날벼락?

## 일곱 번째 스테이지

드디어 조조군과 최후의 결전이다. 삼국을 통일할 그날도 머지 않았으니 힘내자! 이번 스테이지도 역시 숨겨진 길이 하나 있다. 처음 시작하자마자 나오는 배가 있는 화면에서 아래쪽으로 내려가면 전기가 흐르는 이상한 길이 있는데 이곳은 그냥 들어가지 못한다. 만약 앞에서 옥새를 얻었다면 들어갈 수 있는데 이곳으로 가면 좋은 아이템을 많이 주므로 옥새가 있는 플레이어라면 한번 가보자. 그리고 중간 보스 두 명을 지나치고 바로 사마의와 싸우는 곳으로 나온다.

숨겨진 길로 가지 않고 그냥 쭉 가면 적들이 계속 나오고 중간 보스가 출현한다. 두 번째 스테이지에 출현한 말을 탄 녀석인데 공략법은 앞에서 했던 것과 동일하다. 계속 진행하면 다리가 있는 곳이 나오는데 이곳의 적들과 싸우면 중간 보스인 위연이 나온다.


바로 이 길이다

### BOSS -WEIYAN-

이번 중간 보스는 위연이다. 원수는 외나무다리에서 만난다는 말이 맞는 것인가? 그다지 강하지 않으므로 깨는 것은 어렵지 않을 것이다. 다만 위연은 방어를 잘하므로 주의하자. 체력이 3분의 1쯤 달으면 도망간다.


조 화염 선풍권

다리 밑으로 내려가서 물위에서 싸우게 된다. 적들을 처치하며 앞으로 가면 도망갔던 위연이 다시 나온다. 이번에는 완전히 없애주자. 계속 나가면 조조군의 막사가 있는 곳이 나온다. 적들을 물리치며 가면 중간 보스인 사마의가 나온다.


이 장면은 어디서 많이 본 듯한?

### BOSS -SIMAYI-

이번 보스는 사마의로 갖가지 술법을 난무하며 공격한다.


이것은 미조의 그 기술?

### BOSS -CAOCAO-

드디어 마지막 보스인 조조다. 조조의 모습이 꼭 드래곤볼을 연상시켜서 처음 만났을 때는 무척이나 당황했었다. 과연 이것이 조조가 맞는지…. 아무튼 이제 엔딩도 얼마 안 남았으니 최후의 일전이다. 마지막 보스답게 공격이 장난이 아니다. 특별한 공략법이라고 할 만한 것도 없다. 끈질기게 붙어 다니며 공격해서 빨리 없애도록 하자. 워프를 하면 쫓아가서 때려주자. 체력이 반 이하로 떨어지면 회복하지 못하도록 방해하자. 조조의 공격중 가장 무서운 공격이 분신 공격인데 방어도 안되고 대체할 방법이 없다. 끝까지 열심히 싸울 수밖에….


이것이 조조란다


회복을 못하도록 하자


가장 끔찍한 공격

ARCADE

© IGS

# 소프트 발매 리스트

## 이달의 구입 추천작 BEST 6

이 달은 그다지 눈에 띄는 대작은 없지만 참신한 고정팬을 확보하고 있는 작품이 주를 이루고 있다. 특히 컬트 셉트는 세계적으로 광적인 팬을 확보하고 있으며, 엄청난 명작 루나도 예외는 아닐 것이다. 이외 엘레멘탈 기믹 기어는 막강한 세가판과 DC의 능력이 어우러져 상당한 수작이 될 것으로 보인다.


컬트 셉트 익스팬션


루나 2 이터널 블루


에이스 컴뱃 3 일렉트로 스피어


엘레멘탈 기믹 기어


라스트 레지온

★ : 파워 기대작 표시

◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

## '99년 5월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | ★5/1 | 컬트 셉트 익스팬션 | 미디어 팩토리 | ETC | 5,800엔 |
| PS | ★5/4 | A열차로 가자 Z 노려라! 대륙횡단 | 아트딩크 | SLG | 4,800엔 |
| PS | 5/4 | 드래곤 머니 | 마이크로 캐빈 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 5/4 | 모토 레이서 2 | 일렉트로닉 아트 스퀘어 | 레이싱 | 5,800엔 |
| PS | 5/4 | 노벨즈 게임 센터 아라시 · R | 비지트 | ADV | 5,800엔(예정) |
| PS | 5/4 | 록맨 DASH(PS 더 베스트 오브 패밀리) | 캡콤 | A · ADV | 2,800엔 |
| PS | ★5/4 | 초로 Q 3 (PS 더 베스트 오브 패밀리) | 타카라 | 레이싱 | 2,800엔 |
| PS | ★5/4 | SD 건담 G 제네레이션 (PS 더 베스트) | 반다이 | SLG | 2,800엔 |
| PS | ★◆5/4 | 포켓 던전 | 소니 | RPG | 2,800엔 |
| PS | 5/13 | 코나미 80's 아케이드 갤러리 | 코나미 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 5/20 | 스펙트럴 타워 2(아이디어 팩토리 컬렉션) | 아이디어 팩토리 | RPG | 2,800엔 |
| PS | 5/20 | 타미고 DE 퍼즐 | SCEI | 퍼즐 | 4,800엔 |
| PS | 5/20 | 시네마 영어회화 제5탄「좀비」 | 석세스 | ETC | 5,800엔(예정) |
| PS | 5/20 | 에나기 히로키의 게임 테이스트 -가슴 높을 예감- | 경람사 | SLG | 5,800엔 |
| PS | 5/20 | 성소녀함대 버진 프리트 | 코나미 | ADV | 5,800엔 |
| PS | 5/20 | 마리오네트 컴퍼니 | 마이크로 캐빈 | ADV | 6,800엔 |
| PS | 5/20 | 타마고 DE 퍼즐 | 소니 | ETC | 4,800엔 |
| PS | 5/26 | 더 파이어 맨 2 ~피트&대니~ | 휴먼 | A · ADV | 1,800엔 |
| PS | ◆5/27 | 몬스터 컴프리 월드 | 아이디어 팩토리 | RPG | 5,800엔(예정) |
| PS | ★5/27 | 루나2 이터널 블루 | 각천서점/ESP | RPG | 6,800엔(예정) |

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | ★5/27 | 비트 매니아 APPEND GOTTAMIX | 코나미 | ETC | 2,800엔(예정) |
| PS | ★◆5/27 | 레이싱 러군 | 스퀘어 | RPG | 5,800엔(예정) |
| PS | 5/27 | 벡터 비터 Vol. 1 | 소니 | ETC | 2,000엔 |
| PS | 5/27 | 벡터 비터 Vol. 2 | 소니 | ETC | 2,000엔 |
| PS | 5/27 | 꼬마 캐릭터 게임 은하 영웅 전설 | 덕간서점 | ETC | 5,800엔 |
| PS | ★5/27 | 에이스 컴뱃 3 일렉트로 스피어 | 남코 | 슈팅 | 6,800엔 |
| PS | 5/27 | 어스카 120% 파이널 | 패밀리 소프트 | 대전격투 | 5,800엔 |
| PS | ★5/예정 | 초시공요새 마크로스 사랑 기억하고 계십니까? | 반다이비쥬얼 | 슈팅 | 6,800엔(예정) |
| PS | 5/예정 | 팝 · 컬렉션 VOL.1 로보피트 | 알트론 | 대전격투 | 1,280엔 |
| PS | 5/예정 | 은둔경령 탐정단 | 반다이 | RPG | 6,800엔 |
| PS | 5/예정 | 올스타 테니스 99 | Ubi 소프트 | 스포츠 | 5,800엔(예정) |
| PS | 5/예정 | S.C.A.R | Ubi 소프트 | 레이싱 | 5,800엔(예정) |
| DC | 5/27 | 수도고 배틀 | 겐키 | 레이스 | 5,800엔 |
| DC | ★5/27 | 엘레멘탈 기믹 기어 | 허드슨 | A · RPG | 5,800엔 |
| DC | ★5/예정 | 다이나마이트 형사 2 | 세가 | 액션 | 5,800엔 |
| N64 | ★5/28 | 라스트 레지온 UX | 허드슨 | 액션 | 6,800엔 |
| N64 | ★5/예정 | 신세기 에반게리온 | 반다이/가이낙스 | 액션 | 6,800엔 |

## '99년 6월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | 6/3 | 아들 키우기 | 에닉스 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 6/3 | 체일 브레이커 | NEC | ADV | 6,800엔 |
| PS | 6/3 | 건 게이지 | 코나미 | 건슈팅 | 5,800엔(예정) |
| PS | 6/3 | NBA 파워덩커즈 4 | 코나미 | 스포츠 | 5,800엔 |
| PS | ★6/10 | 슈퍼 로봇 대전 컴플리트 박스 | 반프레스토 | S · RPG | 6,800엔 |
| PS | 6/17 | 멀티랜서 - The 3rd Planet | 코나미 | SLG | 6,800엔 |
| PS | 6/예정 | 시네마 영어회화 제 6탄「사랑의 끝에는」 | 석세스 | ETC | 6,800엔(예정) |
| PS | 6/24 | UFO -A DAY IN THE LIFE- | 아스키 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 6/24 | 검은 눈동자의 노아 -Cielgris Fantasm- | 가스트 | RPG | 5,800엔(예정) |
| PS | ★6/24 | 슬레이어즈 로얄 2 | 각천서점/ESP | RPG | 5,800엔(예정) |
| PS | ★6/24 | 그랜디아 | 게임 아츠 | RPG | 미 정 |
| PS | 6/24 | 트윈즈 스토리 - 당신에게 전하고 싶어서… | 펀서 소프트웨어 | SLG | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | 팝 콜렉션 Vol.2 미스랜드 | 액싱 엔터테인먼트 | 퍼즐 | 1,280엔 |
| PS | 6/예정 | 미스틱 드래군 | 액싱 | RPG | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | 아랑전설 와일드 앰비션 | SNK | 대전격투 | 미 정 |
| PS | ★6/예정 | 사립 저스티스 학원 열혈 청춘 일기 2 | 캡콤 | 대전격투 | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | 나의 시체를 넘어서 가라 | SCEI | RPG | 5,800엔(예정) |

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | 6/예정 | 젬 -습격당한 마을- | K.A.J | RPG | 미 정 |
| PS | 6/예정 | Acid(어시드) | 타카공방 | 액션 | 4,800엔(예정) |
| PS | 6/예정 | 피카피카 패션 | 프로듀스 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | 에이브 '99 | 아트딩크 | 액션 | 6,800엔 |
| PS | 6/예정 | 사이버네틱 엠파이어 | 일본 텔레넷 | ADV | 5,800엔 |
| PS | ★6/예정 | 스프리건 -루나 버스- | 프롬소프트웨어 | 액션 | 5,800엔(예정) |
| DC | 6/10 | 더 킹 오브 파이터즈 드림매치 1999 | SNK | 대전액션 | 5,800엔 |
| DC | ★6/10 | 크라이막스 랜더스 | 세가 | RPG | 5,800엔 |
| DC | 6/24 | 초발명 보이 캐니발 -폭주 로봇의 비밀!?- | 세가 | RPG | 5,800엔 |
| DC | 6/24 | 전파소년적 현상생활~가지의 방~ | 허드슨 | ETC | 2,800엔 |
| DC | ★6/24 | 시맨~금단의 펫트~(마이크 동봉판) | 비바리움 | SLG | 6,800엔 |
| DC | ★6/예정 | 프로야구 팀을 만들자! | 세가 | SLG | 5,800엔 |
| DC | 6/예정 | 생체병기 엑스펜더블 | 슈팅 | 이매지니어 | 5,800엔 |
| DC | 6/예정 | 기동전사 건담 외전 -콜로니가 떨어진 땅에- | 반다이 | 슈팅 | 6,800엔 |
| DC | 6/예정 | 창궁의 기병 스페이스 그리폰 | 판더 소프트웨어 | 슈팅 | 미 정 |

## '99년 7월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | ★7/1 | 메탈기어 솔리드 인테그랄 | 코나미 | A · ADV | 4,990엔(예정) |
| PS | 7/15 | 리틀 러버 SHE SO GAME | NTT출판/낫케이영상 | RPG | 6,800엔(예정) |
| PS | 7/15 | 로드 오브 피스트 | 미디어웍스 | ADV | 5,800엔 |
| PS | ★7/예정 | 아쿠아노트의 휴일 2 | 아트딩크 | SLG | 5,800엔 |
| PS | 7/예정 | 영예는 당신에게 4 | 아트딩크 | SLG | 5,800엔 |
| PS | ★7/예정 | 디노 크라이시스 | 캡콤 | ADV | 5,800엔 |
| PS | 7/예정 | 슈퍼 차이니즈 파이터 DX | 컬처 브레인 | 액션 | 미 정 |
| PS | ★7/예정 | 실황 파워풀 프로야구 99개막판 | 코나미 | 스포츠 | 5,800엔(예정) |
| PS | 7/예정 | 블레이드 메이커 | 쇼에이샤 | RPG | 미 정 |
| PS | 7/예정 | 레스토랑 드림 | 테이치크 | SLG | 5,800엔(예정) |
| PS | 7/예정 | 마란의 아르바이트 컬렉션 | 빅터 소프트 | 액션 | 미 정 |
| PS | 7/예정 | 리모트 콘트롤 댄디 | 휴먼 | 액션 | 미 정 |

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | 7/예정 | 모나코 그랑프리 레이싱 시뮬레이션 2 | Ubi 소프트 | 레이싱 | 5,800엔 |
| PS | 7/예정 | 스타트링 오딧세이블루 에볼루션 | 레이 포스 | RPG | 6,800엔 |
| DC | 7/8 | 슈퍼 프로듀서 - 쇼 비즈니스계를 노려라- | 허드슨 | SLG | 미 정 |
| DC | 7/예정 | 아카이바라 전뇌조 파타Pies! | 세가 | 육성SLG | 5,800엔 |
| DC | 7/예정 | 세계불가사의 발견! 트로이아 | TBS | ADV | 미 정 |
| DC | ★7/예정 | 신일본 프로레슬링 투혼열전 4(가칭) | 토미 | 스포츠 | 미 정 |
| SS | ★7/예정 | With You ~바라보고 싶어~ | NEC 인터채널 | ADV | 미 정 |
| N64 | 7/예정 | 섀도우 게이트 64 Trials of the four Towers | 켐코 | AVD | 6,980엔 |
| N64 | 7/예정 | PD 울트라맨 배틀컬렉션 64 | 반다이 | SLG | 6,800엔 |

## GAME BOY 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 5/13 | If's a 월드 랠리 | 코나미 | 레이스 | 4,300엔 |
| 5/예정 | 헬로 키티의 매지컬 뮤지엄 | 이미지니어 | ETC | 3,500엔 |
| 5/예정 | 월드 사커 GB2 | 코나미 | 스포츠 | 미 정 |
| 5/예정 | 어더 라이프 어더 드림즈 GB | 코나미 | RPG | 미 정 |
| 5/예정 | 비트 폴 GB | 포니 캐니온 | 액션 | 3,980엔(예정) |
| 6/3 | 애니멀 브리더 3 | J·윙 | SLG | 4,800엔 |
| ★6/예정 | 포켓 몬스터 금 | 닌텐도 | RPG | 3,500엔 |
| ★6/예정 | 포켓 몬스터 은 | 닌텐도 | RPG | 3,500엔 |
| 6/예정 | 낚시선생 2 | J 윙 | RPG | 4,800엔(예정) |
| ★6/예정 | 스파이 VS 스파이 | 켐코 | 액션 | 3,980엔 |
| 6/예정 | 슈퍼 블랙박스 리얼 파이트 | 스타 피쉬 | SLG | 4,500엔(예정) |
| ★7/예정 | 섀도우게이트 리턴 2 | 켐코 | ADV | 3,980엔 |
| 7/예정 | 포켓 루어보이 | 킹 레코드 | SLG | 3,980엔 |
| 7/예정 | 울트라 베이스 볼 GB(가칭) | 컬처브레인 | 스포츠 | 3,900엔(예정) |

## 원더 스완 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 5/4 | 메디롯트 퍼펙트 에디션 | 이미지니어 | RPG | 3,980엔 |
| 5/13 | 스페이스 인베이더 | 선 소프트 | 슈팅 | 3,800엔 |
| 5/13 | 원더스완 핸디 소나 | 반다이 | ETC | 9,800엔 |
| ★5/20 | 바람의 크로노아 ~문 라이트 뮤지엄~ | 반다이 | 퍼즐 | 3,800엔 |
| 5/27 | 리스트 스탠드 | 반다이 | SLG | 3,800엔 |
| 6/예정 | 왕케즈 필드 | 사미 | SLG | 3,800엔 |
| 6/예정 | VAITZ BLADE | 반다이 | RPG | 3,900엔 |
| 6.예정 | 카오스 기어(가칭) | 반다이 | SLG | 3,800엔 |
| 6/예정 | 철권 카드 챌린지 | 반다이 | ETC | 3,800엔 |
| 7/1예정 | 드래곤 컬렉션 | 보톰 업 | ETC | 3,980엔 |
| 7/예정 | 퍼즐보블 | 선소프트 | ETC | 3,800엔 |
| 7/예정 | 크레이지 크라이머 | 일본물산 | 액션 | 3,800엔 |
| ★7/예정 | 신세기 에반게리온 시도신생 (가칭) | 반다이 | ADV | 3,800엔 |
| ★7/예정 | 포켓 파이터(가칭) | 반다이 | 대전액션 | 3,800엔 |

## 발매 미정 소프트

| 기종 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| PS | 위저드리 -DIMGUIL- | 아스키 | RPG | 6,800엔 |
| PS | 갈렐리언즈 | 아스키 | ADV | 미 정 |
| PS | 70년대풍 로봇 애니메 겟P-X | 아로마 | 슈팅 | 6,800엔 |
| PS | 미메노이드 | 액싱 | RPG | 미 정 |
| PS | 몬스터 컬렉션(가제) | 각천서점/ESP | RPG | 미 정 |
| PS | 지지 대별의 대모험 | 코나미 | A·ADV | 미 정 |
| PS | 애니메틱 스토리 게임① 카드캡터 사쿠라 | 아리카 | ETC | 미 정 |
| PS | ★성검전설 레전드 오브 마나 | 스퀘어 | RPG | 미 정 |
| PS | ★프론트 미션 서드 | 스퀘어 | SLG | 미 정 |
| PS | 게이트 키퍼즈 | 각천서점/ESP | S·RPG | 6,800엔(예정) |
| PS | ◆캐피 (가제) | 소니 | ETC | 미 정 |
| PS | ◆어디서든 함께 | 소니 | ETC | 미 정 |
| PS | 제로히겠다(가제) | 파이오니어 LDC | ADV | 미 정 |
| PS | 마크로스 VF-X2 | 반다이 비주얼 | 슈팅 | 미 정 |
| PS | 에터널 체인 | 빅터 소프트 | RPG | 미 정 |
| PS | ◆미스터 프로스펙터 | 리즈믹스 | ETC | 미 정 |
| PS | ★페르소나2 -죄- | 아틀라스 | RPG | 미 정 |
| PS | ★드래곤 퀘스트 7 | 에닉스 | RPG | 미 정 |
| PS | ★그란투리스모2 | 소니 | 레이스 | 미 정 |
| PS | ★죠죠의 기묘한 모험 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| PS | 게터로보 대결전! | 반다이비쥬얼 | SLG | 5,800엔(예정) |
| PS | 에코 나이트 #2 잠의 지배자 | 프롬 소프트웨어 | ADV | 미 정 |
| PS | ★크로스 탐정 이야기 | 워크 잼 | ADV | 6,800엔(예정) |
| PS | ★아크 더 래드 III | SCEI | RPG | 미 정 |
| PS | ★SD건담 G제너레이션 제로 | 반다이 | SLG | 6,800엔 |
| PS | 팝픈 탱크! | 에닉스 | 액션 | 미 정 |
| PS | 패트레이버 더 게임 | 반다이 비주얼 | ADV | 미 정 |
| PS | 기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보- | 반다이 | SLG | 6,800엔 |
| PS | 노이에스 | 에스코트 | SLG | 미 정 |
| PS | 화이트 다이아몬드 | 에스코트 | SLG | 미 정 |
| PS | 만나고 싶어서 | 코나미 | SLG | 미 정 |
| PS | ★도키메키 메모리얼 2 | 코나미 | SLG | 미 정 |
| PS | 힙합 비트 | 코나미 | ETC | 미 정 |
| PS | ◆포켓단·포켓얼 (가제) | 소니 | ETC | 미 정 |
| PS | ◆리그나 폴 리젠드 | 소니 | RPG | 미 정 |
| PS | 카오스 히트 | 타이토 | 액션 | 미 정 |
| PS | 리얼 로봇 전선 | 반프레스토 | S·RPG | 6,800엔 |
| DC | SD비룡의 권 열전 EX | 컬처 브레인 | 대전격투 | 5,800엔 |
| DC | ★머큐리우스 프리티 | NEC 인터채널 | SLG | 미 정 |
| DC | 링 (가제) | 각천서점/아스믹 | ADV | 미 정 |
| DC | ★죠죠의 기묘한 모험 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| DC | ★스트리트 파이터 제로 3 | 캡콤 | 대전격투 | 5,800엔 |
| DC | ★바이오 해저드 -코드:베로니카- | 캡콤 | ADV | 미 정 |
| DC | ★그랜디아 2 | 게임아츠 | RPG | 미 정 |
| DC | ★킹 오브 파이터스(가제) | SNK | 대전격투 | 미 정 |
| DC | ★센무 | 세가 | ETC | 미 정 |
| DC | ★창공의 기병 스페이스 그리폰 | 판서 소프트웨어 | 슈팅 | 미 정 |
| DC | ★창문지 삼국지 | 게임아츠 | SLG | 미 정 |
| DC | 에어 포스 델타 (가제) | 코나미 | 슈팅 | 미 정 |
| DC | 캐리어 | 자레코 | ADV | 미 정 |
| DC | 워즈 | 소웨어 시스템 | RPG | 미 정 |
| DC | ★마검 X | 아틀라스 | ADV | 미 정 |
| DC | 베르세르크 | 아스키 | A·RPG | 미 정 |
| DC | ★D의 식탁 2 | 와프 | A·RPG | 5,800엔 |
| DC | ★전뇌전기 버추어 온 오라토리오 탱그램 | 세가 | 대전격투 | 미 정 |
| DC | ★J리그 프로 사커 클럽을 만들자! | 세가 | SLG | 미 정 |
| DC | ★프로야구팀을 만들자! | 세가 | SLG | 5,800엔 |
| DC | 하카하바리 전뇌조 퍼티Pies! | 세가 | SLG | 미 정 |
| DC | 버기 히트 | CRI | 레이스 | 5,800엔 |
| DC | ★프레임 글라이드 | 프롬 소프트 | 액션 | 미 정 |
| DC | 무지개색 전사 | 지펜 CO. | SLG | 미 정 |
| DC | 기동전사 건담 외전 콜로니가 떨어진 땅에서… | 반다이 | 슈팅 | 미 정 |
| DC | 일곱개의 비관 -전율의 미소- | 코에이 | ADV | 6,800엔 |
| DC | ★REVIVE ~소생~ | 데이터 이스트 | ADV | 6,800엔 |
| DC | 아이돌 작사를 만들자♡(가칭) | 자레코 | ETC | 미 정 |
| DC | 히루카게 전대 V 포스 | 빙 키즈 | S·RPG | 미 정 |
| SS | ★리얼 사운드 2 | 와프 | ETC | 5,800엔 |
| SS | J리그 익사이트 스테이지 VI | 에폭사 | 스포츠 | 미 정 |
| SS | ★워즈·워스 | 엘프 | RPG | 미 정 |
| SS | ★스트리트 파이터 제로 3 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| SS | 어드밴스드 V.G. 2 | T.G.L | 대전격투 | 미 정 |
| SS | 레퀴엠 | 일본 아트미디어 | RPG | 미 정 |
| SS | 제복 -하이스쿨 카운트다운- | 아로마 | ETC | 미 정 |
| SS | 몬스터 메이커 -홀리 대거- | NEC | SLG | 6,800엔 |
| SS | ★소닉 3D 프리키 아일랜드 | 세가 | 액션 | 3,800엔 |
| SS | 모니카의 성 | 파이오니어 LDC | A·RPG | 6,800엔 |
| SS | 스타트링 오딧세이 1 | 레이포스 | RPG | 미 정 |
| SS | 스타트링 오딧세이 2 | 레이포스 | RPG | 미 정 |
| SS | 스타트링 오딧세이 3 | 레이포스 | RPG | 미 정 |
| N64 | ★울트라 동키콩 (가제) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| N64 | 커비 64 (가제) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| N64 | 스타 워즈 출격! 로그중대 (가제) | 닌텐도 | 슈팅 | 미 정 |
| N64 | F-ZERO X DD (가제) | 닌텐도 | 레이스 | 미 정 |
| N64 | ★슈퍼마리오 64 2 (가제) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| N64 | ★슈퍼마리오 RPG 2 (가제) | 닌텐도 | RPG | 미 정 |
| N64 | ★마더 3 | 닌텐도 | RPG | 미 정 |
| N64 | ★폭 봄버맨 2 | 허드슨 | 액션 | 미 정 |
| N64 | ★튜록 2(가칭) | 어크레임 재팬 | 액션 | 미 정 |
| N64 | 파이어 엠블렘 64 (가제) | 닌텐도 | SLG | 미 정 |
| N64 | 엘테일 (가제) | 이미지니어 | 퍼즐 | 미 정 |
| N64 | ★오우거 배틀 3 | 퀘스트 | S·RPG | 미 정 |
| N64 | ★윈백 | 코에이 | 액션 | 7,800엔 |
| N64 | ★젤다의 전설 64DD(가칭) | 닌텐도 | A·RPG | 미 정 |


GO! PS공략왕
사가 프론티어 2
SaGa Frontier
성검전설 -레전드 오브 마나- (체험판)
LEGEND OF MANA
더 킹 오브 파이터즈 '98
THE KING OF FIGHTERS '98
JUNE 특별부록
GAME POWER

# CONTENTS

## ★ 사가 프론티어 2



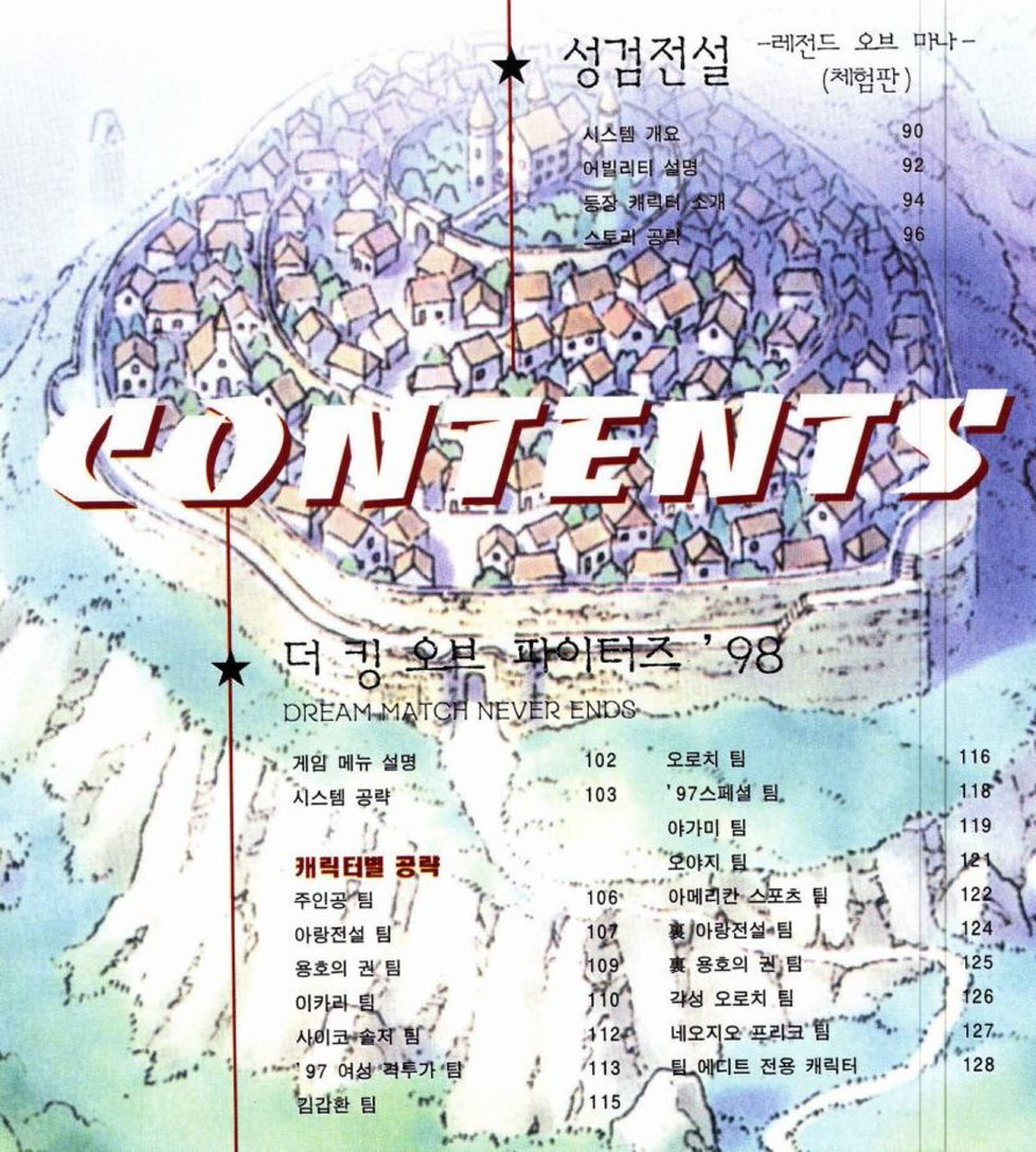
## ★ 성검전설 -레전드 오브 마나- (체험판)



## ★ 더 킹 오브 파이터즈 '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

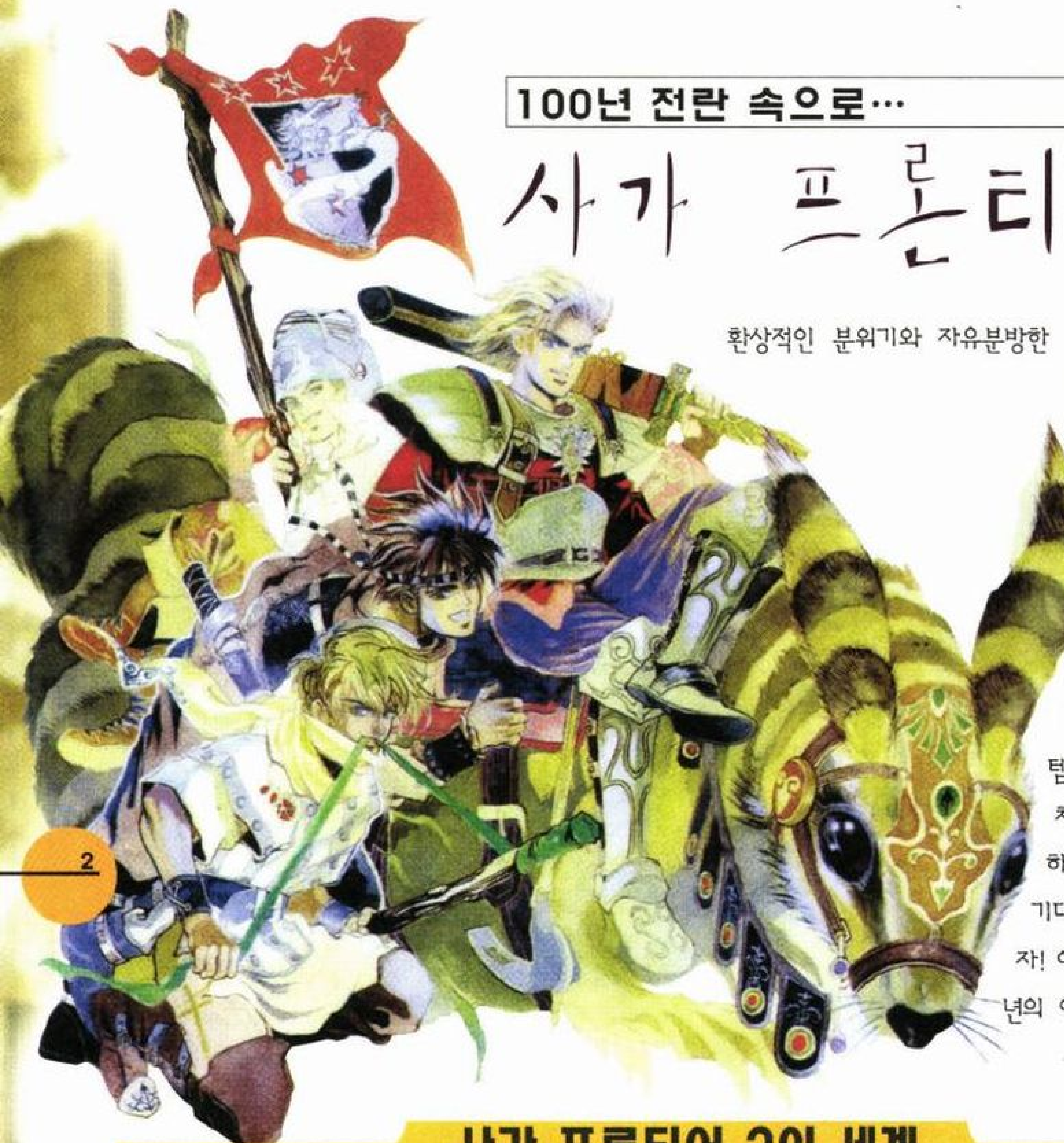







# 사가 프론티어 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 장르 | RPG | 발매일 | 4월 1일 |
| 제작사 | 스퀘어 | 발매가 | 6,800엔 |



100년 전란 속으로…

# 사가 프론티어 2

환상적인 분위기와 자유분방한 시나리오로 게이머들의 많은 사랑을 받았던 「사가」 시리즈. 그 최신작인 「사가 프론티어 2」가 지난 4월 1일에 발매되었다. 이번 시리즈에서는 시대감을 최대한 살려주는 역사체험 시스템과 투명하고 산뜻한 수채화풍의 그래픽을 채택하여 기존 사가 팬들의 기대감을 저버리지 않았다. 자! 이제 규스타브 전쟁 100년의 역사속으로 들어가 보도록 하자!



## 사가 프론티어 2의 세계

### 세계관을 이해하자!

「사가 프론티어 2」(이하 사프2)의 세계는 전작과 비교했을 때 정통 판타지적인 색채가 짙어졌다는 특징이 있다. 그러나 사프2에서는 일반적인 판타지의 세계관과는 조금 색다른 개념을 도입하여 이것을 스토리 진행상의 룰로서 적용하고 있다. 따라서 게임의 이해를 위해서는 게임에서 자주 등장하는 다음의 몇 가지 용어들에 대해 알아둘 필요가 있다.

#### 애니마(アニマ)

술이 가지는 힘의 근원으로서 소위 일반 판타지의 「마력」또는 「영혼」의 개념에 해당한다. 사람과 동식물, 그리고 길거리의 돌멩이에 이르기까지 이 세계의 모든 존재들은 각자 고유의 애니마를 지니고 있다.

#### 술(術)

일반적인 개념으로 「마법」이라고 할 수 있다. 자신의 애니마를 끌어내어 적절한 형태로 방출해 내는 기술로 이를 사용하기 위해서는 매개체가 되는 툴이나 크벨이 필요하다. 예를 들어, 불(炎)의 술을 사용하기 위해서는 불의 크벨이나 툴이 필요하고 나무(樹)와 물(水)의 합성술에는 나무와 물의 툴이나 크벨이 모두 있어야 한다.

#### 크벨(クヴェル)

선대문명의 유물로 주로 유적에서 발굴되는 무기나 방어구를 의미하여 그 수가 매우 적기 때문에 대단한 희소가치를 지니고 있다. 기본적

으로 애니마의 힘을 끌어내는 도구라고 알려져 있지만 구체적인 사용방법에 대해서는 아직 해명되지 않은 것이 많다. 크벨은 현재의 기술로는 제조가 불가능한 귀중품인 탓에 위험을 무릅쓰고 유적을 탐험하면서 이를 발굴하려는 사람들이 생겨났는데 이러한 직업적인 발굴가의 집단을 '디거(Digger)'라고 부른다.

### 툴(ツール)

크벨을 모방하여 돌이나 나무로 만든 도구. 게임중 사용되는 무기나 방어구중 크벨을 제외하고는 대부분 툴이라고 할 수 있다. 용도는 크벨과 마찬가지로 애니마를 끌어내는 것이지만 위력이나 내구력면에서는 많이 뒤떨어진다. 또한 사용중 손상된 툴은 수리해서 계속 사용할 수 있다.

### 칩(チップ)

툴의 재료로 사용되는 것으로 툴의 사용회수가 0이 되면 부서져서 칩이 된다.

### 금속(金屬)

이 세계에서 금속은 이용가치가 비교적 낮지만 금속으로 만든 도구의 내구력은 대단히 뛰어나다. 단, 철은 술을 방해하는 성질을 가지고 있어서 '죽음의 금속'이라고 불리우며 사람들이 기피하는 소재이다.

## 역사의 무대. 산다일(サンダイル)

사프2의 이야기는 산다일이라는 세계에서 펼쳐지는 한 시대의 역사이다. 따라서 스토리 진행의 배경을 알기 위해서는 개개의 인물들뿐만 아니라 역사의 무대가 되는 대륙과 국가간의 관계와 각 지역의 특색에도 주목해야 한다..

## World map




**북대륙 (Torionis)**

수수께끼에 싸여 있는 미지의 땅. 현지에 정착한 사람들에 의해 일부 개척촌이 형성되어 있다.

**남대륙의 대사막 (Grand Desert)**

남대륙의 건조한 기후에 의해 생성된 광대한 사막지대. 대륙 오지의 사막지대에 관해서는 아직 자세하게 밝혀진 바가 없다.

**나국과 주변국들 (Jade &Wide)**

나국은 투크평원을 중심으로 발전한 남대륙 최대의 국가로 그 영향력은 야데와 와이드 등 주변 제후국에까지 미치고 있다. 수도는 인넬강 부근에 위치한 그류겔(グリューゲル)인데 이곳은 규스타브의 스승 실마르의 출신지로 규스타브가 왕궁에서 추방되었을 때 은거하는 곳이다. 또한 이곳은 광활한 투크 평원에서 생산되는 곡물의 일대 집적지로 나국의 충실한 재원이 되고 있다.

**멜슈만(Merchmin)**

이곳에는 바스후국(피니섬과 이곳을 합쳐 피니왕국이라고 부른다), 슈드후국, 놀후국(소피의 출생지로 후에 필립이 다스리는 지역), 오토후국(후에 칸탈이 다스리는 지역)의 4 후국과 여러 소국들로 성립되어 있다. 바스후국은 규스타브 8세 시대에 피니섬을 획득하여 피니왕국을 세웠으며 현재 가장 강력한 국가이다. 또한 오토후국과 놀후국은 전쟁에서 규스타브 12세에게 패해 사실상 피니왕국의 지배하에 들어가 있는 상태이다. 수도는 테름(テルム)으로 이곳에 규스타브 12세의 왕궁이 있으며 규스타브도 7살까지는 이곳에서 성장한다.

**로드리스 랜드 (Lordless Land) 서부**

통치자가 없어서 범죄자들이나 도적들이 주로 활동하는 지역으로 되어 있다

**로드리스 랜드 (Lordless Land) 동부**

말 그대로 주인없는 땅이었지만 후에 규스타브가 진출하여 자신의 근거지로 삼는다. 전략적 요충지이기 때문에 자주 전쟁의 무대가 되며 역사적으로 유명한 사우스마운드탑의 전투나 한노바의 전투도 이곳에서 벌어졌다.

**바이스랜트(Weissland)**

동대륙의 남쪽에 위치하는 한랭지대. 전세계에 일반적으로 널리 퍼져있는 「술(術)」의 발상지이기도 하다.

**그란타이유 (Grand Teille)**

바이스랜트와 외부를 잇는 유일한 길목으로 그 사이에는 거대한 골짜기인 그란·바레가 위치해 있다.



# 게임 시스템 설명

## 시나리오의 진행

사프2에서는 역사를 기록해나간다는 개념의 독특한 진행방식을 채택하고 있다. 처음부터 두 주인공의 이야기를 선택할 수 있으며 지도상에 나타나는 시나리오를 선택해 클리어함으로써 시대가 전진한다. 하나의 시나리오를 클리어하면 다시 다음 시대의 시나리오가 나타나는 식으로 진행되는 것이다. 두 주인공 중 한사람의 이야기만 따라가는 것도 가능하지만 그러한 경우 역사의 내용이 끊기게 되므로 시대순에 맞추어 플레이할 것을 권한다.

## 메뉴 설명




메뉴 화면

**1. 파티 스테이터스** (パーティステータス)
현재 진행중인 시나리오의 연대와 제목, 그리고 파티전체의 상태를 일목요연하게 확인해 볼 수 있다.

**2. 캐릭터 스테이터스** (キャラクタステータス)
각 캐릭터별로 자세한 상태를 확인할 수 있다.




① 캐릭터명

② 캐릭터 사진

③ 패러미터
HP: 캐릭터의 체력
LP: 전투시 HP를 회복시킬 수 있는 회수
WP: 무기를 사용하는데 필요한 힘
JP: 술을 사용하는데 필요한 힘

④ 숙련도
캐릭터의 분야별 숙련도를 나타내며 +표시는 그 분야에 소질이 있음을 뜻한다. 일반적인 레벨에 해당하는 개념.

⑤ 장비
현재 장비하고 있는 무기와 방어구가 표시된다

⑥ 기술
현재 장비하고 있는 기(技)와 술(術)의 목록을 볼 수 있다.

스페이터스

**3. 무구장비(武具裝備)**
무기와 방어구를 장비하거나 해제한다.

**4. 기술장비(技裝備)**
기와 술을 장비하거나 해제한다.

**5. 배틀 스타일**(バトルスタイル)

● 멤버 체인지(メンバーチェンジ)
파티를 구성하고 전투시 위치를 변경한다. 전열은 직접공격의 주대상이 되므로 물리방어력이 높은 캐릭터를 배치하는 것이 좋다.

● 행동순서(行動順)
전투시 커맨드의 실행순서를 정하는 것으로 연휴에 크게 영향을 미친다. 주로 사용하는 연휴가 무엇인지 잘 고려해서 결정하도록 하자.



●롤(ロール)
롤은 각 캐릭터에게 특정한 행동유형을 지정해 줌으로서 보다 효과적인 전투를 수행할 수 있도록 하기 위한 것이다. 따라서 같은 파티라도 롤의 적적한 지정에 의해 상당한 전투력의 차이를 보일 수 있다. 각 롤의 명칭과 특성은 다음과 같다.

| 롤의 명칭 | 설명 |
|---|---|
| 자유행동(自由行動) | 각자가 자신의 판단에 따라 행동한다. 자유롭게 생각하여 행동할 수 있으므로<br>새로운 기술을 습득할 수 있는 확률은 올라가지만 연계성 있는 행동이 어려우므로 연휴율은 떨어진다 |
| 공격중시(攻擊重視) | 무기와 체술의 공격범위를 최우선으로 싸운다 |
| 군신(軍神) | 한계를 초월해서 귀신처럼 싸운다. 능력치 이상의 공격력을 발휘할 수 있지만 자연회복효과가 떨어진다.<br>WP와 JP가 충분한 캐릭터를 공격전용으로 사용할 때 효과적이다 |
| 철벽(鐵壁) | 대미지의 양을 최소한으로 줄인다. 능력치가 낮은 캐릭터를 보호할 필요가 있을 때 사용하자 |
| 회피중시(回避重視) | 회피기술의 효과를 최우선으로 싸운다. 디플렉트 등 회피기가 나올 확률이 높아진다 |
| 술강화(術强化) | 술의 공격효과를 최우선으로 싸운다. 무기보다는 술쪽으로 발달한 캐릭터에게 효과적이다 |
| 회복(回復) | 회복술의 효과를 최우선으로 한다. 회복전용 캐릭터에게 이 롤을 정해주자 |
| 풍수(風水) | 전투지의 환경을 이용하여 술력회복을 촉진한다. JP의 회복치가 상승 |
| 저격(狙擊) | 활의 공격효과를 최우선으로 싸운다. 활의 특기로 하는 캐릭터에게 사용하자 |
| 유격(遊擊) | 자유분방한 공격형태를 취한다. 적의 방어에 혼란을 초래해서 카운터율을 저하시킨다 |
| 철포왕(鐵砲王) | 최대한 신속하게 행동한다. 턴이 시작되면 가장 먼저 행동할 수 있다. 이 롤을 지정해준 캐릭터가 있으면<br>적에게 우선적으로 타격을 입힐 수 있으므로 전투를 유리하게 이끌 수 있다 |
| 칼집내기(切りこみ) | 이어지는 행동과의 연휴율을 높인다. 행동순서가 빠른 캐릭터에게 지정해 주면 효과적인 연휴가 가능해진다 |
| 에이스(エース) | 선행하는 행동과의 연휴율을 높인다. 칼집내기를 지정한 캐릭터의 다음 캐릭터에게 지정해주면<br>거의 확실한 연휴를 기대할 수 있다 |
| 스카우트(スカウト) | 이동시 정찰을 실행하여 혼전이 되는 것을 막는다 |
| 지원(支援) | 파티 전원의 공격 및 회복효과를 높인다. 보스전에서 유리 |
| 방위(防衛) | 파티 전원의 방어효과를 높인다 |
| 지령탑(指令塔) | 효과적인 전투를 이끌어 파티 전원의 공격 · 회피 · 회복효과를 모두 상승시킨다 |
| 통솔(統率) | 파티 전원을 신속히 행동할 수 있도록 한다.<br>적이 마비나 졸음 등 상태공격을 주로 하여 선제공격이 필요할 때 효과적이다 |
| 위협(威嚇) | 약한 상대와의 교섭을 추진한다. 교섭의 성공률이 상승 |
| 선도(先導) | 위기에 몰렸을 때 퇴로를 확보한다. 도주확률이 상승 |

### 6. 플레이어 노트
(プレイヤーノート)

●연휴목록(Combos)
현재까지 습득한 연휴를 확인하거나 포켓 스테이션의 콤보포켓으로 전송할 수 있다. 포켓 스테이션으로 전송된 연휴기는 다른 플레이어와 교환할 수도 있다.

●커스텀아츠(Custom Art)
이것은 단순한 섬각(ひらめき)으로는 습득이 불가능한 술과 기의 합성기술들의 목록이다. 이들 기술은 플레이어가 조합하여 얼마든지 만들어낼 수 있으며 듀엘에서 기와 술을 연휴시켜서 습득한다.

●기술목록(Art List)
현재까지 습득한 기술의 목록을 확인할 수 있다. 기억나지 않는 기술이 있다면 이곳에서 확인해 보면 된다.

### 7. 시스템 설정
(システムコンフィグ)

●사운드
BGM의 스테레오 여부를 결정한다.

●진동 ON/OFF
아날로그 패드의 진동을 설정한다.

화면위치조정
화면위치를 조정한다.

●호출 도움말
도움말을 호출한 상태에서 이동가능 여부를 설정한다.

●키 설정
패드의 조작기능을 변경한다.

### 8. 아이템(アイテム)

●사용
스톡중인 아이템을 사용한다.

●버리다
스톡중인 아이템을 버린다.

●장비품
현재 장비중인 아이템을 살펴볼 수 있다.

●정리
아이템의 배열 순서를 정리한다.

●발굴품
GO!GO! Digger의 발굴품을 참조한다.

### 9. 세이브(セーブ)
게임의 데이터를 저장한다. 전투시 이외에는 어디서나 가능하다.



## 전투

게임의 전투는 크게 1대1로 승부를 내는 듀엘과 파티 전체가 참가하는 파티배틀로 나뉘어진다. 이는 경우에 따라 랜덤으로 선택지가 나오는데 현재 파티가 1명인 경우에는 자연적으로 듀엘이 된다.

### 1. 듀엘

파티배틀이 전술적 측면이 중시되는 반면, 듀엘은 양자간의 실력차이가 그대로 승부에 반영된다. 따라서 캐릭터가 어느 정도 성장할 때까지는 파티배틀로 능력치를 올리는 과정을 거치는 것이 좋다. 또한 파티배틀에서는 「섬각(ひらめき)」에 의해 기술이나 술법을 익히지만 듀엘에서는 의도적인 커맨드의 조합으로 기술을 만들어낸다는 특징이 있다. 따라서 기본적으로 듀엘에서 기술을 익혀서 파티배틀에서 각자 익힌 기술로 강력한 연휴공격을 가한다는 전투구조를 가지게 되는 것이다.

### 2. 파티배틀

파티배틀에서는 각자의 특기분야를 살려서 최대의 전력을 발휘하는 것이 중점이 된다. 기술과 술법의 활용은 물론이고 이들을 연계한 연휴와 전투시 역할을 지정해 주는 롤, 그리고 행동순서 등도 모두 파티의 총체적인 전투력에 커다란 영향을 미친다. 몬스터와의 전투가 발생한 장소에 따라서는 암석이나 버섯 등 자연물을 매체로 하여 술을 사용할 수 있는 경우가 있다. 그 효과는 매체의 성질에 따라 속성을 갖는데 툴을 사용한 술과 마찬가지로 JP를 소비하지만 사용횟수는 무제한이다.

연휴는 파티배틀에 있어 가장 핵심적인 개념으로 같은 적을 목표로 하여 2명이상이 기술을 연속적으로 가하는 것을 말한다. 연휴 성공시에는 각각의 따로 기술을 사용한 것보다 훨씬 큰 대미지를 입힐 수 있게 되므로 보스처럼 강한 적을 상대하는 경우에 아주 효과적이다.

그리고 적도 연휴를 사용해서 공격해오는 경우가 있으며 적의 액션과 아군의 액션이 동시에 특정조건을 만족시키면 카운터 연휴가 발동되는 경우도 있다.

### 3. 교섭

이전 시리즈에서는 일단 전투에 들어가면 도망칠 수 없는 시스템을 채택해왔다. 그러나, 이번 시리즈에서는 특정조건을 만족시키면 교섭 커맨드를 통해 도망치거나 적을 쫓아 보냄으로써 전투를 종료시킬 수 있다. 이때 나타나는 커맨드는 상황에 따라 달라지는데 아군이 불리한 상황에서는 패주(敗走)나 도주(逃走), 비슷한 상황에서는 정전교섭(停戰交涉), 아군이 유리한 상황에서는 쫓아보내기(追い拂う), 놓아주기(見逃す)가 나타난다. 이는 적의 종류나 교전상황에 따라 성공률이 달라지며 아군이 유리한 상황일수록 전리품과 성과를 챙길 수 있게 된다.



## 포켓 스테이션의 활용

포켓 스테이션을 사용하면 콤보포켓(COMBO POCKET)과 고!고!디거!(GO!GO!Digger)의 데이터를 다운로드할 수 있다.

### 1. 고!고!디거

게임진행중 디거 포인트에서 다운로드받은 디거로 땅을 파서 아이템을 입수하는 미니게임이다. 디거는 각자 이름이 있는데 캐릭터에 따라서 게으르거나 열심히 일하는 등 특성이 조금씩 다르다. 디거가 발견한 아이템은 아이템의 발굴품 메뉴에서 확인할 수 있다.




채굴시간은 1분에서 99분까지 선택할 수 있다



디거가 아이템을 찾았을 때의 화면. 아무것도 못 찾는 경우도 있다

### 2. 콤보 포켓




플레이 노트에 있는 연휴기 등을 포켓 스테이션에 저장할 수 있다

콤보포켓은 습득한 연휴기를 다운로드받아서 보관하는 기능을 한다. 따라서 다른 플레이어와 연휴기의 교환을 할 수 있다. 사프2의 기술은 무궁무진하므로 다른 플레이어가 개발한 색다른 기술을 가져다가 사용해 보는 것도 게임의 재미를 한층 더해줄 것이다.



# 게임 데이터 설명

## 기(技) 리스트

| 술의 명칭 | 기술명 | 공격력 | 소요WP | 커맨드조합 | 비고 |
|---|---|---|---|---|---|
| 체술( 術) | 카운터(カウンター) | 10 | 0 | - | - |
| | 정권(正拳) | 9 | 2 | 준비(構える)+펀치(パンチ) | - |
| | 이권(裏拳) | 15 | 3 | 견제(けん制)+펀치(パンチ) | - |
| | 창자빼기(胴抜き) | 21 | 3 | 모으기(ためる)+킥(キック) | - |
| | 웅장타(熊掌打) | 24 | 4 | 모으기(ためる)+잡기(つかみ) | - |
| | 보코보코(ボコボコ) | 27 | 4 | 펀치(パンチ)+킥(キック)+펀치(パンチ) | - |
| | 귀주(鬼走り) | 32 | 4 | (섬각에 의해 습득) | 범위공격 |
| | 폭쇄철권(爆砕鐵拳) | 35 | 4 | 모으기(ためる))+펀치(パンチ)+펀치(パンチ) | 암석계적에 특효 |
| | 하트브레이크(ハートブレイク) | 38 | 5 | 집중(集中)+펀치(パンチ) | 마비효과 |
| | 암해머(アームハンマー) | 45 | 5 | 모으기(ためる)+모으기(ためる)+펀치(パンチ) | - |
| | 킥러시(キックラッシュ) | 49 | 5 | 킥(キック)+킥(キック)+킥(キック) | - |
| | 코크스크류(コークスクリュー) | 51 | 6 | 모으기(ためる)+집중(集中)+펀치(パンチ) | - |
| | 차올리기(蹴上がり) | 54 | 5 | 모으기(ためる)+킥(キック)+킥(キック) | - |
| | 삼각차기(三角蹴り) | 57 | 6 | 견제(けん制)+킥(キック)+킥(キック) | 회피불능공격 |
| | 난타(あびせ倒し) | 60 | 8 | 펀치(パンチ)+잡기(つかみ)+킥(キック) | 스턴 효과 |
| | 키친싱크(キッチンシンク) | 62 | 7 | 모으기(ためる)+견제(けん制)+킥(キック) | - |
| | 롤링선더(ローリングサンダー) | 64 | 9 | 집중(集中)+펀치(パンチ)+펀치(パンチ)+펀치(パンチ) | - |
| | 불러들이기(呼び戻し) | 72 | 9 | 견제(けん制)+잡기(つかみ)+모으기(ためる)+잡기(つかみ) | 스턴효과 |
| | 폭포오르기(瀑登り) | 79 | 10 | 집중(集中)+킥(キック)+킥(キック)+킥(キック) | - |
| | 삼룡선(三龍旋) | 85 | 10 | (섬각에 의해 습득) | - |
| | 카무이(カムイ) | 90 | 10 | 모으기(ためる)+모으기(ためる)+모으기(ためる)+잡기(つかみ) | - |
| | 단멸(斷滅) | 99 | 10 | 펀치(パンチ)+펀치(パンチ)+킥(キック)+킥(キック) | 일격필살 효과 |
| 검술(劍術) | 받아베기(斬り返し) | 21 | 2 | 빗겨베기(けさ斬り)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| | 십자베기(十字斬り) | 25 | 3 | 베기(斬る)+밀치기(拂う) | - |
| | 추돌검(追突劍) | 27 | 3 | 견제(けん制)+베기(斬る) | 스턴 효과 |
| | 밀치고 빠지기(拂い抜け) | 33 | 3 | 견제(けん制)+밀치기(拂う) | - |
| | 스매시(スマッシュ) | 37 | 4 | 모으기(ためる)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| | 안개이단(かすみ二段) | 34 | 3 | 견제(けん制)+빗겨베기(けさ斬り)+베기(斬る) | - |
| | 파이널 레터(ファイナルレター) | 39 | 6 | 밀치기(拂う)+빗겨베기(けさ斬り)+ 밀치기(拂う) | 일격필살 효과 |
| | 데드엔드(デッドエンド) | 42 | 7 | 빗겨베기(けさ斬り)+ 밀치기(拂う)+베기(斬る) | 일격필살 효과 |
| | 쳐베기(なで斬り) | 44 | 4 | 준비(構える)+ 밀치기(拂う)+ 밀치기(拂う) | - |
| | 크로스브레이크(クロスブレイク) | 46 | 5 | 모으기(ためる)+빗겨베기(けさ斬り)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| | 채썰기(みじん斬り) | 49 | 5 | 베기(斬る)+ 밀치기(拂う)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| | 용꼬리받아치기(龍尾返し) | 50 | 5 | 견제(けん制)+베기(斬る)+밀치기(拂う) | - |
| | 투구가르기(かぶと割り) | 52 | 6 | 준비(構える)+모으기(ためる)+베기(斬る) | - |
| | 천지이단(天地二段) | 55 | 6 | 모으기(ためる)+베기(斬る)+밀치기(拂う) | - |
| | 역풍의 대도(逆風の太刀) | 59 | 7 | 견제(けん制)+빗겨베기(けさ斬り)+밀치기(拂う) | - |
| | 블루크래시(ブルクラッシュ) | 63 | 8 | 모으기(ためる)+모으기(ためる)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| | 잔상검(殘像劍) | 55 | 7 | (섬각에 의해 습득) | - |
| | 무박자(無拍子) | 66 | 8 | 준비(構える)+준비(構える)+준비(構える)+베기(斬る) | 회피불능공격 |
| | 검풍섬(劍風閃) | 71 | 9 | 준비(構える)+모으기(ためる)+모으기(ためる)+ 밀치기(拂う) | 범위공격 |
| | 베어크래시(ベアクラッシュ) | 80 | 10 | 모으기(ためる)+모으기(ためる)+모으기(ためる)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| | 멀티웨이(マルチウェイ) | 88 | 13 | 베기(斬る)+ 밀치기(拂う)+빗겨베기(けさ斬り)+베기(斬る) | - |
| | 열풍검(烈風劍) | 74 | 7 | (섬각에 의해 습득) | 범위공격 |
| | 질풍검(疾風劍) | 94 | 10 | 나무(樹)+빗겨베기(けさ斬り)+빗겨베기(けさ斬り)+베기(斬る) | - |
| | 뇌운검(雷雲劍) | 50 | 6 | 물(水)+ 밀치기(拂う)+빗겨베기(けさ斬り) | - |
| 부기(斧技) | 토마호크(トマホーク) | 17 | 2 | 모으기(ためる)+던지기(投げる) | - |
| | 뒷축베기(かかと斬り) | 17 | 2 | 집중(集中)+ 밀치기(拂う) | - |
| | 하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 24 | 3 | 모으기(ためる)+밀치기(拂う) | - |
| | 대목단(大木斷) | 27 | 4 | 모으기(ためる)+모으기(ためる)+베기(斬る) | - |
| | 일인시간차(一人時間差) | 34 | 3 | 견제(けん制)+ 밀치기(拂う)+베기(斬る) | - |
| | 스컬크래시(スカルクラッシュ) | 40 | 4 | 집중(集中)+모으기(ためる)+베기(斬る) | - |

| 룰의 명칭 | 기술명 | 공격력 | 소요WP | 커맨드조합 | 비고 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 액셀턴(アクセルターン) | 44 | 5 | 준비(構える)+모으기(ためる)+ 밀치기(拂う) | - |
| | 야차횡단(夜叉橫斷) | 49 | 4 | 준비(構える)+밀치기(拂う)+ 밀치기(拂う) | - |
| | 스카이드라이브(スカイドライヴ) | 53 | 5 | 모으기(ためる)+견제(けん制)+던지기(投げる) | - |
| | 대강격(大强擊) | 60 | 6 | 준비(構える)+모으기(ためる)+베기(斬る) | - |
| | 요요(ヨーヨー) | 55 | 7 | 집중(集中)+모으기(ためる)+던지기(投げる)+던지기(投げる) | - |
| | 차륜격(車輪擊) | 61 | 5 | 견제(けん制)+베기(斬る)+베기(斬る)+베기(斬る) | - |
| | 고속 나브라(高速ナブラ) | 70 | 8 | 준비(構える)+베기(斬る)+베기(斬る)+ 밀치기(拂う) | - |
| | 스카이랑데뷰(スカイランデヴー) | 73 | 9 | 던지기(投げる)+던지기(投げる)+집중(集中)+던지기(投げる) | - |
| | 장작패기 토네이도(マキ割りトルネード) | 91 | 12 | 밀치기(拂う)+ 밀치기(拂う)+모으기(ためる)+베기(斬る) | 식물계 적에 특효 |
| | 화염차(火炎車) | 45 | 5 | 불(炎)+모으기(ためる)+던지기(投げる) | - |
| 장기(杖技) | 돌려치기(回し打ち) | 10 | 2 | 휘두르기(振り回す)+휘두르기(振り回す) | 회피불능공격 |
| | 하트비트(ハートビート) | 14 | 3 | 집중(集中)+찌르기(突く) | 마비효과 |
| | 해로살(海老殺し) | 28 | 4 | 휘두르기(振り回す)+견제(けん制)+휘두르기(振り回す) | 새우 및 게에 특효 |
| | 골쇄(骨碎き) | 31 | 4 | 집중(集中)+모으기(ためる)+때리기(叩く) | 해골계 적 특효 |
| | 뇌천직격(腦天直擊) | 34 | 4 | 집중(集中)+집중(集中)+때리기(叩く) | - |
| | 징울리기(どら鳴らし) | 42 | 6 | 준비(構える)+모으기(ためる)+휘두르기(振り回す) | - |
| | 통타(痛打) | 45 | 5 | 준비(構える)+집중(集中)+때리기(叩く) | - |
| | 삭암격(削岩擊) | 50 | 7 | 모으기(ためる)+때리기(叩く)+때리기(叩く)+때리기(叩く) | 암석계 적에 특효 |
| | 거북등껍질깨기(かめごうら割り) | 61 | 10 | 모으기(ためる)+집중(集中)+집중(集中)+때리기(叩く) | 실드방어 불가,<br>적 방어력 다운 |
| | 그랜드슬램(グランドスラム) | 74 | 8 | (섬각에 의해 습득) | 적 전체에 대한 회피불능<br>공격 |
| | 까마귀와 토끼(からすとうさぎ) | 77 | 14 | 견제(けん制)+집중(集中)+때리기(叩く)+때리기(叩く) | 회피불능, 일격필살효과 |
| | 질풍타(疾風打) | 74 | 7 | 나무(樹)+휘두르기(振り回す)+휘두르기(振り回す)+<br>휘두르기(振り回す) | - |
| 창기(槍技) | 밀쳐 찌르기(拂い突き) | 18 | 2 | 밀치기(拂う)+찌르기(突く) | - |
| | 이단찌르기(二段突き) | 22 | 2 | 찌르기(突く)+찌르기(突く) | - |
| | 초복(草伏せ) | 27 | 4 | 밀치기(拂う)+ 밀치기(拂う) | 식물계 적에 특효, 회피불능 |
| | 차지(チャージ) | 32 | 3 | 모으기(ためる)+찌르기(突く) | - |
| | 꼬챙이 찌르기(くし刺し) | 36 | 4 | 모으기(ためる)+모으기(ためる)+찌르기(突く) | - |
| | 높은물결받아치기(高波返し) | 43 | 5 | 밀치기(拂う)+찌르기(突く)+찌르기(突く) | - |
| | 스윙(スウィング) | 47 | 5 | (섬각에 의해 습득) | 범위공격, 회피불능 |
| | 뇌삭(腦削り) | 51 | 4 | 집중(集中)+견제(けん制)+찌르기(突く) | - |
| | 에이밍(エイミング) | 55 | 5 | 집중(集中)+집중(集中)+찌르기(突く) | 회피불능 |
| | 스카슈(スカッシュ) | 57 | 6 | 견제(けん制)+ 밀치기(拂う)+찌르기(突く) | - |
| | 빛의 팔(光の腕) | 63 | 8 | 모으기(ためる)+견제(けん制)+찌르기(突く) | 회피불능 |
| | 극락연위(極樂連衛) | 65 | 10 | 밀치기(拂う)+ 밀치기(拂う)+찌르기(突く)+찌르기(突く) | - |
| | 활살수섬위(活殺獸閃衛) | 69 | 9 | 준비(構える)+집중(集中)+ 밀치기(拂う)+찌르기(突く) | - |
| | 연화위(蓮華衛) | 80 | 12 | 찌르기(突く)+찌르기(突く)+찌르기(突く)+찌르기(突く) | 언데드계 적에게 특효 |
| | 무쌍삼단(無雙三段) | 88 | 14 | 견제(けん制)+ 밀치기(拂う)+ 밀치기(拂う)+찌르기(突く) | - |
| | 교룡(ミズチ) | 72 | 6 | 물(水)+모으기(ためる)+찌르기(突く) | 개구리에게 특효 |
| | 쌍룡파(雙龍破) | 90 | 9 | 불(炎)+물(水)+찌르기(突く)+찌르기(突く) | - |
| | 앨더스트라이크(アルダーストライク) | 99 | 15 | 돌(石)+물(水)+밀치기(拂う)+밀치기(拂う) | - |
| 궁술(弓術) | 저격(狙い射ち) | 18 | 3 | 집중(集中)+쏘기(射つ) | - |
| | 난사(でたらめ矢) | 12 | 2 | (섬각에 의해 습득) | 전체공격 |
| | 그림자 누비기(影ぬい) | 0 | 3 | 견제(けん制)+집중(集中)+쏘기(射つ) | 마비효과 |
| | 애로우레인(アローレイン) | 32 | 4 | (섬각에 의해 습득) | 전체공격 |
| | 이드브레이크(イドーブレイク) | 36 | 5 | 집중(集中)+견제(けん制)+속사(早射ち) | - |
| | 사이드와인더(サイドワインダー) | 44 | 4 | 집중(集中)+집중(集中)+쏘기(射つ) | 개구리에게 특효 |
| | 영시(影矢) | 49 | 6 | 쏘기(射つ)+집중(集中)+속사(早射ち) | 일격필살효과 |
| | 침천본(針千本) | 52 | 6 | 속사(早射ち)+속사(早射ち)+쏘기(射つ) | - |
| | 연사(連射) | 55 | 7 | 모으기(ためる)+속사(早射ち)+속사(早射ち)+속사(早射ち) | - |

| 룰의 명칭 | 기술명 | 공격력 | 소요WP | 커맨드조합 | 비고 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 순속의 화살(瞬速の矢) | 64 | 7 | 모으기(ためる)+집중(集中)+집중(集中)+속사(早射ち) | - |
| | 수정의 피라밋(水晶のピラミッド) | 84 | 9 | 속사(早射ち)+쏘기(射つ)+속사(早射ち)+쏘기(射つ) | 일격필살효과 |
| | 하드허밍(バードハンティング) | 31 | 2 | 불(炎)+쏘기(射つ) | - |
| | 독화살(毒矢) | 25 | 4 | 물(水)+쏘기(射つ) | 독효과 |
| | 죽음의 화살(死ね矢) | 42 | 4 | 나무(樹)+불(炎)+쏘기(射つ) | 일격필살효과 |
| | 빛의 화살(光の矢) | 51 | 7 | 불(炎)+속사(早射ち)+속사(早射ち) | - |
| | 윈드브레이커(ウィンドブレーカー) | 60 | 8 | 나무(樹)+모으기(ためる)+모으기(ためる)+쏘기(射つ) | - |
| | 이즈나(イズナ) | 66 | 9 | 짐승(獸)+짐승(獸)+짐승(獸)+속사(早射ち) | - |
| | 갓하드(ゴッドバード) | 33 | 9 | 불(炎)+짐승(獸)+쏘기(射つ) | 자신의 회복 |

## 술(術) 리스트

| 룰의 명칭 | 기술명 | 공격력 | 소요JP | 커맨드조합 | 비고 |
|---|---|---|---|---|---|
| 나무(樹術) | 니들샷(ニードルショット) | 4 | 36 | 樹-石 | - |
| | 부쉬파이어(ブッシュファイア) | 6 | 28 | 樹-炎 | 화속성 범위 공격 |
| | 생명의 물(生命の水) | 5 | - | 樹-水 | HP 및 상태이상의 회복 |
| | 우드스톡(ウッドストック) | 5 | 32 | 樹-獸 | 식물계 적에 특효 |
| | 슬립(スリープ) | 5 | - | 樹-樹-炎 | 범위내 적에게 최면효과 |
| | 바람과 나무의 노래(風と樹のうた) | 8 | - | 樹-音 | 전체공격 |
| | 니들버스트(ニードルバースト) | 10 | 42 | 樹-石 | - |
| 돌(石術) | 델타페토라(デルタペトラ) | 6 | 50 | 石-樹 | 범위내 적에게 석화효과 |
| | 마그마플로전(マグマプロージョン) | 5 | 38 | 石-炎 | 범위 공격 |
| | 워터해머(ウォーターハンマー) | 5 | 20 | 石-水 | 정신 공격 |
| | 가드비스트(ガードビースト) | 9 | - | 石-石-獸 | 지정한 대상을 보호 |
| | 록아머(ロックアーマー) | 4 | - | 石-石-石 | 방어력 상승 |
| 불(炎術) | 생명의 입김(生命の息吹) | 4 | - | 炎-樹 | 상태이상 회복 |
| | 플레임나가(フレイムナーガ) | 5 | 40 | 炎-獸 | 범위공격, 개구리에 특효 |
| | 파이어스톰(ファイアストーム) | 8 | 66 | 炎-樹 | 전체 공격 |
| | 소살(燒殺) | 10 | 75 | 炎-炎-樹-石 | 일격필살효과 |
| | 혼의 노래(魂の歌) | 16 | - | 炎-獸-音 | 아군전체 강화 |
| 물(水術) | 독음파(毒音波) | 5 | 44 | 水-音 | 적 전체에 독 공격 |
| | 아쿠아바이퍼(アクアバイパー) | 4 | 18 | 水-獸 | 개구리에 특효 |
| | 소뇌(召雷) | 7 | 60 | 水-水-音 | - |
| | 퍼머넌스(パーマネンス) | 8 | - | 水-水-石-樹 | 능력 및 상태효과 무효화 |
| | 천뇌(天雷) | 9 | 70 | 水-水-音-樹 | - |
| | 암살술사(暗殺術, 蛇) | 4 | 13 | 水 | 독공격, 개구리에 특효 |
| 소리(音術) | 소닉버너(ソニックバーナー) | 6 | 21 | 音-炎 | 범위 공격 |
| | 스포일웨이브(スポイルウェイヴ) | 3 | - | 音-水 | 범위공격, 적의 영감약화 |
| | 음의 성역(音の聖域) | 4 | - | 音-石 | 술법방어 강화 |
| | 돌의 기억(石の記憶) | 7 | - | 音-音-石 | 석화 효과 |
| | 성가(聖歌) | 11 | 60 | 音-樹-獸 | 전체공격, 언데드계 적에 특효 |
| 짐승(獸術) | 마인드스케이프(マインドスケープ) | 3 | - | 獸-樹 | 아군 전체의 반응도 상승 |
| | 하울링헤븐(ハウリングヘヴン) | 5 | 32 | 獸-音 | 전체 공격 |
| | 리바이버(リヴァイヴァ) | 9 | - | 獸-獸-炎-炎 | 전투불능상태시 다시 부활 |
| | 버서크(ベルセルク) | 3 | - | 獸-獸-獸 | 버서크 상태로 만든다 |
| | 생명력 강화(生命力强化) | 3 | - | 獸-獸 | 재생능력 강화로 회복량 증가 |

## 주요 연휴(連携) 리스트

### (아군연휴)

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 액셀턴(アクセルターン)+받아치기(切り返し) | 액셀받아치기(アクセル返し) |
| 액셀턴(アクセルターン)+통타(통타(痛打)) | 액셀통타(アクセル痛打) |
| 액셀턴(アクセルターン)+창자빼기(胴抜き) | 액셀빼기(アクセル抜き) |
| 액셀턴(アクセルターン)+용꼬리받아치기(龍尾返し) | 액셀꼬리받아치기(アクセル尾返し) |
| 돌(石)+토마호크(トマホーク) | 석호크(石ホーク) |

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
| --- | --- |
| 이드브레이크(イドーブレイク)+돌려치기(回し打ち) | 이드치기(イドー打ち) |
| 귀주(鬼走り)+정권(正拳) | 귀정권(鬼正拳) |
| 귀주(鬼走り)+창자빼기(胴抜き) | 귀신빼기(鬼抜き) |
| 받아치기(切り返し)+나무(樹) | 나무받아치기(返し樹) |
| 받아치기(切り返し)+뒷축베기(かかと切り) | 받아베기(返し切り) |
| 받아치기(切り返し)+채썰기(みじん斬り) | 받아베기(返し斬り) |
| 받아치기(切り返し)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 받기크래시(返しクラッシュ) |
| 받아치기(切り返し)+일인시간차(一人時間差) | 받기시간차(返し時間差) |
| 받아치기(切り返し)+대목단(大木斷) | 받아자르기(返し斷) |
| 받아치기(切り返し)+밀쳐찌르기(拂い突き) | 받아찌르기(返し突き) |
| 받아치기(切り返し)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 받기해머(返しハンマー) |
| 받아치기(切り返し)+토마호크(トマホーク) | 받기호크(返しホーク) |
| 뒷축베기(かかと切り)+저격(狙い射ち) | 뒷축쏘기(かかと射ち) |
| 뒷축베기(かかと切り)+돌려치기(回し打ち) | 뒷축치기(かかと打ち) |
| 뒷축베기(かかと切り)+코크스크류(コークスクリュー) | 뒷축스크류(かかとスクリュー) |
| 뒷축베기(かかと切り)+창자빼기(胴抜き) | 뒷축빼기(かかと抜き) |
| 뒷축베기(かかと切り)+밀쳐빠지기(拂い抜け) | 뒷축빠지기(かかと抜け) |
| 그림자누비기(影ぬい)+돌려치기(回し打ち) | 영타(影打ち) |
| 안개이단(かすみ二段)+수타(樹打) | 안개수타(かすみ樹打) |
| 안개이단(かすみ二段)+채썰기(みじん斬り) | 안개베기(かすみ斬り) |
| 안개이단(かすみ二段)+이단찌르기(二段突き) | 안개찌르기(かすみ突き) |
| 활살수섬위(活殺獣閃衝)+베어크래시(ベアクラッシュ) | 활살크래시(活殺クラッシュ) |
| 꼬챙이찌르기(くし刺し)+채썰기(みじん斬り) | 꼬챙이베기(くし斬り) |
| 꼬챙이찌르기(くし刺し)+코크스크류(コークスクリュー) | 꼬챙이스크류(くしスクリュー) |
| 꼬챙이찌르기(くし刺し)+스매시(スマッシュ) | 꼬챙이스매시(くしスマッシュ) |
| 웅장타(熊掌打)+토마호크(トマホーク) | 웅호크(熊ホーク) |
| 검풍섬(劍風閃)+액셀턴(アクセルターン) | 검풍턴(劍風ターン) |
| 코크스크류(コークスクリュー)+나무(樹) | 코크수(コーク樹) |
| 사이드와인더(サイドワインダー)+뇌천직격(腦天直擊) | 사이드직격(サイド直擊) |
| 삭암격(削岩ー)+용꼬리받아치기(龍尾返し) | 삭암꼬리받아치기(削岩尾返し) |
| 일인시간차(一人時間差)+뇌천직격(腦天直擊) | 시간차직격(時間差直擊) |
| 일인시간차(一人時間差)+밀쳐찌르기(拂い突き) | 시간차찌르기(時間差突き) |
| 일인시간차(一人時間差)+킥러시(キックラッシュ) | 시간차러시(時間差ラッシュ) |
| 차륜격(車輪擊)+통타(痛打) | 차통타(車痛打) |
| 소살(燒殺)+귀주(鬼走り) | 연소귀주(燒鬼走り) |
| 소살(燒殺)+골쇄(骨碎き) | 연소쇄(燒碎き) |
| 소살(燒殺)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 연소크래시(燒クラッシュ) |
| 소살(燒殺)+액셀턴(アクセルターン) | 연소턴(燒ターン) |
| 소살(燒殺)+난타(あびせ倒し) | 연소난타(燒倒し) |
| 소살(燒殺)+통타(痛打) | 연소통타(燒痛打) |
| 소살(燒殺)+뇌천직격(腦天直擊) | 연소직격(燒直擊) |
| 소살(燒殺)+안개이단(かすみ二段) | 이단연소(燒二段) |
| 소살(燒殺)+천지이단(天地二段) | 이단연소(燒二段) |
| 소살(燒殺)+창자빼기(胴抜き) | 연소빼기(燒抜き) |
| 소살(燒殺)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 연소해머(燒ハンマー) |
| 스윙(スウィング)+골쇄(骨碎き) | 스윙쇄(スウィン碎き) |
| 스윙(スウィング)+안개이단(かすみ二段) | 스윙이단(スウィン二段) |
| 스윙(スウィング)+하트비트(ハートビート) | 스윙비트(スウィンビート) |
| 스카슈(スカッシュ)+저격(狙い射ち) | 스카쏘기(スカ射ち) |
| 스카슈(スカッシュ)+야차횡단(夜叉橫斷) | 스카횡단(スカ橫斷) |
| 스카슈(スカッシュ)+대강격(大强擊) | 스카강격(スカ强擊) |
| 스카슈(スカッシュ)+순속의 화살(瞬速の矢) | 스카순속의 화살(スカ瞬速の矢) |
| 스카슈(スカッシュ)+코크스크류(コークスクリュー) | 스카스크류(スカスクリュー) |
| 스카슈(スカッシュ)+침천본(針千本) | 스카본(スカ本) |

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 스카슈(スカッシュ)+이드브레이크(イドーブレイク) | 스카브레이크(スカブレイク) |
| 스컬크래시(スカルクラッシュ)+받아치기(切り返し) | 스컬받아치기(スカル返し) |
| 스컬크래시(スカルクラッシュ)+골쇄(骨砕き) | 스컬쇄(スカル砕き) |
| 스컬크래시(スカルクラッシュ)+사이드와인더(サイドワインダー) | 스컬와인더(スカルワインダー) |
| 스매시(スマッシュ)+야차횡단(夜叉横斷) | 스마횡단(スマ横斷) |
| 스매시(スマッシュ)+수타(樹打) | 스마수타(スマ樹打) |
| 스매시(スマッシュ)+대강격(大强擊) | 스마강격(スマ强擊) |
| 스매시(スマッシュ)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 스마크래시(スマクラッシュ) |
| 스매시(スマッシュ)+액셀턴(アクセルターン) | 스마턴(スマターン) |
| 스매시(スマッシュ)+차지(チャージ) | 스마차지(スマチャージ) |
| 스매시(スマッシュ)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 스마해머(スマハンマー) |
| 스매시(スマッシュ)+하트비트(ハートビート) | 스마비트(スマビート) |
| 스매시(スマッシュ)+초복(草伏せ) | 스마복(スマ伏せ) |
| 소닉버너(ソニックバーナー)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 소닉크래시(ソニッククラッシュ) |
| 소닉버너(ソニックバーナー)+불꽃의 태도(炎の太刀) | 소닉태도(ソニック太刀) |
| 소닉버너(ソニックバーナー)+차지(チャージ) | 소닉차지(ソニックチャージ) |
| 소닉버너(ソニックバーナー)+안개이단(かすみ二段) | 소닉이단(ソニック二段) |
| 차지(チャージ)+채썰기(みじん斬り) | 차지베기(チャー斬り) |
| 차지(チャージ)+골쇄(骨砕き) | 차지쇄(チャー抜き) |
| 차지(チャージ)+하트비트(ハートビート) | 차비트(チャービート) |
| 차지(チャージ)+토마호크(トマホーク) | 차호크(チャーホーク) |
| 추돌검(追突劍)+액셀턴(アクセルターン) | 추돌턴(追突ターン) |
| 추돌검(追突劍)+안개이단(かすみ二段) | 추돌이단(追突二段) |
| 추돌검(追突劍)+창자빼기(胴抜き) | 추돌빼기(追突抜き) |
| 통타(痛打)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 통크래시(痛クラッシュ) |
| 통타(痛打)+액셀턴(アクセルターン) | 통턴(痛ターン) |
| 통타(痛打)+토마호크(トマホーク) | 통호크(痛ホーク) |
| 난사(でたらめ矢)+폭쇄철권(爆砕鐵拳) | 난사철권(でたらめ鐵拳) |
| 난사(でたらめ矢)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 난사해머(でたらめハンマー) |
| 천지이단(天地二段)+골쇄(骨砕き) | 천지쇄(天地砕き) |
| 천지이단(天地二段)+소살(燒殺) | 천지살(天地殺) |
| 천지이단(天地二段)+안개이단(かすみ二段) | 천지이단(天地二段) |
| 독음파(毒音波)+창자빼기(胴抜き) | 독음빼기(毒音抜き) |
| 토마호크(トマホーク)+골쇄(骨砕き) | 토마쇄(トマ砕き) |
| 토마호크(トマホーク)+웅장타(熊掌打) | 토마장타(トマ掌打) |
| 토마호크(トマホーク)+천지이단(天地二段) | 토마이단(トマ二段) |
| 토마호크(トマホーク)+하트비트(ハートビート) | 토마비트(トマビート) |
| 징울리기(どら鳴らし)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 징크래시(どらクラッシュ) |
| 징울리기(どら鳴らし)+역풍의 태도(逆風の太刀) | 징태도(どら太刀) |
| 징울리기(どら鳴らし)+영시(影矢) | 징화살(どら矢) |
| 프레임나가(フレイムナーガ)+불(炎) | 나가염(ナーガ炎) |
| 이단찌르기(二段突き)+안개이단(かすみ二段) | 이단이단(二段二段) |
| 밀쳐빠지기(拂い拔け)+저격(狙い射ち) | 빠지고쏘기(拔け射ち) |
| 밀쳐빠지기(拂い拔け)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 빠지기해머(拔けハンマー) |
| 저격(狙い射ち)+골쇄(骨砕き) | 노려부수기(狙い砕き) |
| 저격(狙い射ち)+밀쳐찌르기(拂い突き) | 노려찌르기(狙い突き) |
| 저격(狙い射ち)+안개이단(かすみ二段) | 노리기이단(狙い二段) |
| 저격(狙い射ち)+초복(草伏せ) | 노려엎드리기(狙い伏せ) |
| 저격(狙い射ち)+토마호크(トマホーク) | 노리기호크(狙いホーク) |
| 뇌삭(腦削り)+골쇄(骨砕き) | 뇌쇄(腦砕き) |
| 뇌삭(腦削り)+스매시(スマッシュ) | 뇌스매시(腦スマッシュ) |
| 뇌천직격(腦天直擊)+채썰기(みじん斬り) | 뇌천베기(腦天斬り) |
| 하트비트(ハートビート)+저격(狙い射ち) | 하트쏘기(ハート射ち) |
| 하트비트(ハートビート)+받아치기(切り返し) | 하트받기(ハート返し) |

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 하트비트(ハートビート)+이단찌르기(二段突き) | 하트찌르기(ハート突き) |
| 하트비트(ハートビート)+차지(チャージ) | 하트차지(ハートチャージ) |
| 하트비트(ハートビート)+토마호크(トマホーク) | 하트호크(ハートホーク) |
| 하울링헤븐(ハウリングヘヴン)+대강격(大强擊) | 하우강격(ハウ强擊) |
| 하울링헤븐(ハウリングヘヴン)+뒷축베기(かかと切り) | 하우베기(ハウ切り) |
| 밀쳐찌르기(拂い突き)+돌(石) | 밀치기돌(拂い石) |
| 밀쳐찌르기(拂い突き)+저격(狙い射ち) | 밀쳐쏘기(拂い射ち) |
| 밀쳐찌르기(拂い突き)+안개이단(かすみ二段) | 밀치기이단(拂い二段) |
| 밀쳐찌르기(拂い突き)+침천본(針千本) | 밀쳐본(拂い本) |
| 침천본(針千本)+스카슈(スカッシュ) | 침천슈(針千ッシュ) |
| 침천본(針千本)+안개이단(かすみ二段) | 침천이단(針千二段) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+스윙(スウィング) | 파이어윙(ファイアウィング) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+데드엔드(デッドエンド) | 파이어엔드(ファイアエンド) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+귀주(鬼走り) | 파이어귀주(ファイア鬼走り) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+대강격(大强擊) | 파이어강격(ファイア强擊) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+골쇄(骨碎き) | 파이어쇄(ファイア碎き) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 파이어크래시(ファイアクラッシュ) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+활살수섬위(活殺獣閃衝) | 파이어섬위(ファイア獣閃衝) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+스매시(スマッシュ) | 파이어스매시(ファイアスマッシュ) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+정권(正拳) | 파이어정권(ファイア正拳) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+차지(チャージ) | 파이어차지(ファイアチャージ) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+뇌천직격(脳天直擊) | 파이어직격(ファイア直擊) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+밀쳐찌르기(拂い突き) | 파이어찌르기(ファイア突き) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+스카이드라이브(スカイドライヴ) | 파이어드라이브(ファイアドライヴ) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+안개이단(かすみ二段) | 파이어이단(ファイア二段) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+참자빼기(胴拔き) | 파이어빼기(ファイア拔き) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 파이어해머(ファイアハンマー) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+하트비트(ハートビート) | 파이어비트(ファイアビート) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+용꼬리받아치기(龍尾返し) | 파이어꼬리받아치기(ファイア尾返し) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+메가호크(メガホーク) | 파이어호크(ファイアホーク) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+침천본(針千本) | 파이어본(ファイア本) |
| 파이널레터(ファイナルレター)+일인시간차(一人時間差) | 파이널시간차(ファイナル時間差) |
| 베어크래시(ベアクラッシュ)+대강격(大强擊) | 베어강격(ベア强擊) |
| 골쇄(骨碎き)+베어크래시(ベアクラッシュ) | 골크래시(骨クラッシュ) |
| 골쇄(骨碎き)+액셀턴(アクセルターン) | 골턴(骨ターン) |
| 골쇄(骨碎き)+용꼬리받아치기(龍尾返し) | 골꼬리받아치기(骨尾返し) |
| 골쇄(骨碎き)+밀쳐빠지기(拂い拔け) | 골빠지기(骨拔け) |
| 돌려치기(回し打ち)+안개이단(かすみ二段) | 회전이단(回し二段) |
| 돌려치기(回し打ち)+받아치기(切り返し) | 돌려받기(回し返し) |
| 돌려치기(回し打ち)+스매시(スマッシュ) | 회전스매시(回しスマッシュ) |
| 돌려치기(回し打ち)+액셀턴(アクセルターン) | 회전턴(回しターン) |
| 돌려치기(回し打ち)+토마호크(トマホーク) | 회전호크(回しホーク) |
| 돌려치기(回し打ち)+이단찌르기(二段突き) | 회전찌르기(回し突き) |
| 메가볼트(メガボルト)+액셀턴(アクセルターン) | 메가턴(メガターン) |
| 용꼬리받아치기(龍尾返し)+대강격(大强擊) | 용미강격(龍尾强擊) |
| 용꼬리받아치기(龍尾返し)+액셀턴(アクセルターン) | 용미턴(龍尾ターン) |
| 열풍검(烈風劍)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 열풍크래시(烈風クラッシュ) |

## 3인 연휴

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 받아치기(切り返し)+토마호크(トマホーク)+골쇄(骨碎き) | 돌려치기토마쇄(返しトマ碎き) |
| 안개이단(かすみ二段)+추돌검(追突劍)+소살(燒殺) | 안개추돌살(かすみ追突殺) |
| 초복(草伏せ)+저격(狙い射ち)+토마호크(トマホーク) | 초저호크(草狙いホーク) |
| 꼬챙이찌르기(くし刺し)+뒷축베기(かかと切り)+코크스크류(コークスクリュー) | 꼬챙이뒷축스크류(くしかかとスクリュー) |

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 사이드와인더(サイドワインダー)+초복(草伏せ)+돌려치기(回し打ち) | 사이드초타(サイド草打ち) |
| 사이드와인더(サイドワインダー)+스카슈(スカッシュ)+징울리기(どら鳴らし) | 사이드스카울리기(サイドスカ鳴らし) |
| 소살(燒殺)+스컬크래시(スカルクラッシュ)+골쇄(骨砕き) | 소스컬쇄(燒スカル砕き) |
| 소살(燒殺)+통타(痛打)+베어크래시(ベアクラッシュ) | 소통크래시(燒痛クラッシュ) |
| 소살(燒殺)+천지이단(天地二段)+안개이단(かすみ二段) | 소천지이단(燒天地二段) |
| 스카슈(スカッシュ)+저격(狙い射ち)+스매시(スマッシュ) | 스카노리기스매시(スカ狙いスマッシュ) |
| 스컬크래시(スカルクラッシュ)+골쇄(骨砕き)+베어크래시(ベアクラッシュ) | 스컬골크래시(スカル骨クラッシュ) |
| 소닉버너(ソニックバーナー)+하트비트(ハートビート)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 소닉하트크래시(ソニックハートクラッシュ) |
| 차지(チャージ)+토마호크(トマホーク)+하트비트(ハートビート) | 차토마비트(チャートマビート) |
| 통타(痛打)+스컬크래시(スカルクラッシュ)+용꼬리받아치기(龍尾返し) | 통스카꼬리받아치기(痛スカ尾返し) |
| 천지이단(天地二段)+소살(燒殺)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 천지소크래시(天地燒クラッシュ) |
| 천지이단(天地二段)+소살(燒殺)+직격(直擊) | 천지소직격(天地燒直擊) |
| 천지이단(天地二段)+소살(燒殺)+하이퍼해머(ハイパーハンマー) | 천지소해머(天地燒ハンマー) |
| 천지이단(天地二段)+통타(痛打)+스카슈(スカッシュ) | 천지통스카슈(天地痛スカッシュ) |
| 징울리기(どら鳴らし)+사이드와인더(サイドワインダー)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 징사이드크래시(どらサイドクラッシュ) |
| 저격(狙い射ち)+초복(草伏せ)+돌려치기(回し打ち) | 저초타(狙い草打ち) |
| 저격(狙い射ち)+스매시(スマッシュ)+야차횡단(夜叉横斷) | 노리기스마횡단(狙いスマ横斷) |
| 저격(狙い射ち)+골쇄(骨砕き)+일인시간차(一人時間差) | 노리기골시간차(狙い骨時間差) |
| 뇌삭(腦削り)+스매시(スマッシュ)+골쇄(骨砕き) | 뇌스마쇄(腦スマ砕き) |
| 밀쳐찌르기(拂い突き)+안개이단(かすみ二段)+뒷축베기(かかと切り) | 밀쳐안개베기(拂いかすみ切り) |
| 침천본(針千本)+스카슈(スカッシュ)+징울리기(どら鳴らし) | 침천스카울리기(針千スカ鳴らし) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+액셀턴(アクセルターン)+통타(痛打) | 파이어액셀통타(ファイアアクセル痛打) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+스매시(スマッシュ)+대강격(大强擊) | 파이어스마강격(ファイアスマ强擊) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+이단찌르기(二段突き)+안개이단(かすみ二段) | 파이어이단이단(ファイア二段二段) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+돌려치기(回し打ち)+토마호크(トマホーク) | 파이어돌리기호크(ファイア回しホーク) |
| 골쇄(骨砕き)+받아치기(切り返し)+일인시간차(一人時間差) | 골받아치기시간차(骨返し時間差) |
| 돌려치기(回し打ち)+받아치기(切り返し)+토마호크(トマホーク) | 돌쳐받아치기호크(回し返しホーク) |
| 돌려치기(回し打ち)+안개이단(かすみ二段)+일인시간차(一人時間差) | 돌리기안개시간차(回しかすみ時間差) |
| 용꼬리받아치기(龍尾返し)+액셀턴(アクセルターン)+통타(痛打) | 용미액셀통타(龍尾アクセル痛打) |

## 4인 연휴

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 소살(燒殺)+스컬크래시(スカルクラッシュ)+골쇄(骨砕き)+베어크래시(ベアクラッシュ) | 소스컬골크래시(燒スカル骨クラッシュ) |
| 스카슈(スカッシュ)+침천본(針千本)+뇌천직격(腦天直擊)+채썰기(みじん斬り) | 스카침천뇌천참(スカ針千腦天斬り) |
| 저격(狙い射ち)+골쇄(骨砕き)+받아치기(切り返し)+일인시간차(一人時間差) | 노려골받아치기시간차(狙い骨返し時間差) |
| 파이어스톰(ファイアストーム)+뇌천직격(腦天直擊)+용꼬리받아치기(龍尾返し)+액셀턴(アクセルターン) | 파이어뇌천용미턴(ファイア腦天龍尾ターン) |

## 듀엘시 연휴 = 커스텀아트

| 기술조합 | 연휴 명칭 | 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|---|---|
| 준비(構える)+나무(樹) | 고속술법수(高速術法樹) | 물(水)+물(水)+물(水)+물(水) | 절창수쉐이디(絶唱水シェイディ) |
| 준비(構える)+짐승(獸) | 고속술법수(高速術法獸) | 물(水)+물(水)+물(水)+물(水) | 절창수세피아(絶唱水セピア) |
| 돌(石)+돌(石) | 술법석(術法石) | 불(炎)+나무(樹)+불(炎)+불(炎) | 절창염세피아(絶唱炎セピア) |
| 돌(石)+짐승(獸) | 술법석(術法石) | 불(炎)+불(炎)+불(炎)+불(炎) | 절창염세피아(絶唱炎セピア) |
| 준비(構える)+짐승(獸) | 술법준비(術法構える) | 짐승(獸)+짐승(獸)+짐승(獸)+짐승(獸) | 절창수브라이트(絶唱獸ブライト) |
| 나무(樹)+나무(樹) | 술법수(術法樹) | 불(炎)+불(炎)+불(炎)+불(炎) | 절창염브라이트(絶唱炎ブライト) |
| 짐승(獸)+돌(石) | 술법수(術法獸) | 모으기(ためる)+돌(石) | 반격술법석(反擊術法石) |
| 불(炎)+불(炎) | 술법염(術法炎) | 모으기(ためる)+짐승(獸) | 반격술법수(反擊術法獸) |
| 물(水)+나무(樹) | 술법수(術法水) | 모으기(ためる)+돌(石)+돌(石) | 반격묘법석세피아(反擊妙法石セピア) |
| 물(水)+불(炎) | 술법수(術法水) | 나무(樹)+때리기(叩く) | 무예수고(武芸樹叩く) |
| 불(炎)+불(炎)+불(炎)+불(炎) | 절창염(絶唱炎) | 물(水)+펀치(パンチ) | 무예수펀치(武芸水パンチ) |
| 물(水)+돌(石)+불(炎)+물(水) | 절창수(絶唱水) | 모으기(ためる)+돌(石)+돌(石)+돌(石) | 부동절창석세피아(不動絶唱石セピア) |
| 물(水)+물(水)+돌(石)+돌(石) | 절창수(絶唱水) | 나무(樹)+나무(樹)+나무(樹) | 묘법수세피아(妙法樹セピア) |
| 물(水)+물(水)+물(水)+물(水) | 절창수(絶唱水) | 짐승(獸)+짐승(獸)+짐승(獸) | 묘법수브라이트(妙法獸ブライト) |

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 불(炎)+돌(石)+돌(石) | 묘법염세피아(妙法炎セピア) |

## 카운터 연휴

| 기술조합 | 연휴 명칭 |
|---|---|
| 모으기(ためる)+석검(石の劍) | 모으기검(ため劍) |
| 모으기(ためる)+추돌검(追突劍) | 모으기격(ため劍) |
| 하드폼(ハードフォーム)+꼬챙이찌르기(くし刺し) | 하드찌르기(ハードくし) |
| 하드폼(ハードフォーム)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 하드크래시(ハードクラッシュ) |
| 하드폼(ハードフォーム)+스컬크래시(スカルクラッシュ)+용꼬리받아치기(龍尾返し) | 하드스컬꼬리받아치기(ハードスカル尾返し) |
| 메디테이션(メディテーション)+받아치기(切り返し) | 메디받아치기(メディ返し) |
| 메디테이션(メディテーション)+골쇄(骨碎き) | 메디쇄(メディ碎き) |
| 메디테이션(メディテーション)+액셀턴(アクセルターン) | 메디턴(メディターン) |
| 메디테이션(メディテーション)+천지이단(天地二段)+소살(燒殺)+스컬크래시(スカルクラッシュ) | 메디천지크래시(メディ天地ークラッシュ) |

# 아이템 리스트

## 무기

| 이름 | 성능 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환율 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 크리스아카라베스(クリスーアカラベス) | 4 | 코메트폴(コメットフォール) | 미해명크벨 | 0(1) | - | - |
| 목도(木刀) | 4 | 수열참(樹烈斬り) | 나무의 툴 | 5(0) | 5 | 70 |
| 스톤나이프(ストーンナイフ) | 5 | 석제단검 | 돌의 툴 | 5(0) | 5 | 100 |
| 이빨의 단검(牙の短劍) | 7 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 5(0) | 10 | 150 |
| 대목도(大木刀) | 8 | 수열참(樹烈斬り) | 나무의 툴 | 5(0) | 20 | - |
| 수제단검(手製の短劍) | 12 | - | 금속제무기 | - | - | - |
| 불의 로드(炎のロッド) | 12 | 화속성의 칼 | 불의 툴 | 5(0) | 20 | - |
| 수골의 단검(獸骨の短劍) | 15 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 5(0) | 40 | 500 |
| 강철의 단검(鋼の短劍) | 15 | - | 금속제무기 | -20(-3) | - | 250 |
| 풍백(風伯) | 18 | 수열참(樹烈斬り) | 나무의 툴 | 10(0) | 30 | 650 |
| 뇌백(雷伯) | 18 | 물(水) | 물의 툴 | 10(0) | 30 | 650 |
| 수골의 장검(獸骨の長劍) | 24 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 5(0) | 50 | - |
| 스크리머(スクリーマー) | 27 | 음파검(音波劍) | 소리의 툴 | 5(0) | 50 | - |
| 파이어브랜드(ファイアブランド) | 30 | 불의 태도(炎の太刀) | 불의 크벨 | - | - | - |
| | | | 규스타브의 고유무기 | | | |
| 불의 검(炎の劍) | 30 | 불의 태도(炎の太刀) | 불의 크벨 | - | - | - |
| 강철의 장검(鋼の長劍) | 33 | - | 금속제무기 | -20(-3) | - | 1500 |
| 구스타프의 검(グスタフの劍) | 43 | - | 금속제무기 | - | - | - |
| 성기사의 검(聖騎士の劍) | 50 | - | 금속제무기 | -30(-3) | - | 4500 |
| 규스타브의 검(ギュスターヴの劍) | 53 | - | 금속제무기. | - | - | - |
| | | | 규스타브의 고유무기 | | | |
| 병자규림검(丙子椒林劍) | 70 | - | 금속제무기 | -50(-3) | - | - |
| 돌도끼(石斧) | 7 | 석부단(石斧斷) | 돌의 툴 | 5(0) | 5 | 110 |
| 프린트액스(フリントアクス) | 9 | 불로 양단(炎でまっぷたつ) | 불의 툴 | 5(0) | 10 | 130 |
| 해머헤드(ハンマーヘッド) | 15 | 석부단(石斧斷) | 돌의 툴 | 5(0) | 20 | 300 |
| 수수부(水樹の斧) | 19 | 물(水) | 물의 툴 | 5(0) | 30 | 500 |
| 버서커의 도끼(バーサーカーの斧) | 24 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 5(0) | 40 | - |
| 흑요석의 도끼(黒曜石の斧) | 31 | 석부단(石斧斷) | 돌의 툴 | 5(0) | 50 | - |
| 약목장(若木の杖) | 3 | 수타(樹打) | 나무의 툴 | 5(0) | 5 | 30 |
| 가시나무지팡이(かしの杖) | 4 | 수타(樹打) | 나무의 툴 | 10(0) | 10 | 50 |
| 호랑가시나무지팡이(ひいらぎの杖) | 4 | 수타(樹打) | 나무의 툴 | 15(0) | 10 | 50 |
| 쌍뱀의 지팡이(雙蛇の杖) | 13 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 10(0) | 20 | - |
| 수정의 지팡이(水晶の杖) | 16 | 물(水) | 물의 툴 | 10(0) | 30 | 400 |
| 은환의 지팡이(銀環の杖) | 23 | 음파격(音波擊) | 소리의 툴 | 10(0) | 40 | 1000 |
| 사룡의 지팡이(砂龍の杖) | 27 | 석격(石擊) | 돌의 툴 | - | 40 | - |
| 프림슬러그즈(プリムスラーグス) | 30 | 메가볼트(メガボルト) | 미해명크벨 | 30(1) | - | |
| 목창(木槍) | 6 | 녹색이빨(綠の牙) | 나무의 툴 | 5(0) | 5 | 80 |

| 이름 | 성능 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환율 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 정창(燈の槍) | 9 | 화염룡(火炎龍) | 불의 툴 | 5(0) | 10 | 130 |
| 산호의 창(さんごの槍) | 11 | 물(水) | 물의 툴 | 5(0) | 20 | 360 |
| 고목의 창(古木の槍) | 15 | 녹색이빨(綠の牙) | 나무의 툴 | 5(0) | 20 | 380 |
| 안테니스피어(アンテニースピア) | 17 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 5(0) | 30 | - |
| 해수의 뿔(海獸の角) | 22 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 5(0) | 40 | - |
| 얼음의 창(氷の槍) | 25 | 물(水) | 물의 크벨 | 20(1) | - | - |
| 금강석의 창(金剛石の槍) | 32 | 돌찌르기(石突き) | 돌의 툴 | 5(0) | 50 | 1000 |
| 강철창(鋼の槍) | 35 | - | 금속제무기 | -20(-3) | - | 1000 |
| 비스트란스(ビーストランス) | 36 | 짐승(獸) | 짐승의 크벨 | 20(1) | - | - |
| 바브라슈카(バブラシュカ) | 43 | 녹색이빨(綠の牙) | 나무의 툴, 제작시 1000칩 필요 | 5(0) | 100 | 1500 |
| 성기사의 창(聖騎士の槍) | 54 | - | 금속제무기 | - | - | 4000 |
| 사냥꾼의 활(狩人の弓) | 7 | 불화살(炎の矢) | 불의 툴 | 5(0) | 5 | 120 |
| 레인저보우(レンジャーボウ) | 11 | 수목의 화살(樹木の矢) | 나무의 툴 | 5(0) | 10 | 240 |
| 피트스파이더(ピットスパイダー) | 14 | 물(水) | 물의 툴 | 5(0) | 20 | 460 |
| 정현의 활(靜弦の弓) | 19 | 음파탄(音波彈) | 소리의 툴 | 5(0) | 30 | 680 |
| 엘더보우(エルダーボウ) | 26 | 짐승(獸) | 짐승의 툴 | 10(0) | 40 | - |
| 요정왕의 리라(妖精王のリラ) | 28 | 음파탄(音波彈) | 소리의 크벨, 음파내성 | 20(1) | - | - |
| 등랑(藤娘) | 33 | 음파탄(音波彈) | 소리의 툴 | 10(0) | 50 | - |
| 찔레나무활(のばらの弓) | 34 | 수목의 화살(樹木の矢) | 나무의 툴 | 10(0) | 50 | - |
| 강궁(剛弓) | 36 | - | 금속제무기 | -20(-3) | - | 2000 |
| 성기사의 활(聖騎士の弓) | 56 | - | 금속제무기 | ? | - | 4000 |

## 방패

| 이름 | 성능 | 회피가능공격 | JP상승치 | 교환율 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|
| 클러(バックラ) | 8 | 근접 | 0(0) | 1 | - |
| 하우스의 방패(ハウスの盾) | 12 | 근접 | 5(0) | 1 | - |
| 석편의 방패(石片の盾) | 16 | 근접, 사격 | 10(0) | 1 | 400 |
| 기사의 방패(騎士の盾) | 20 | 근접, 사격 | 0(0) | 1 | 750 |
| 용암의 방패(溶岩の盾) | 24 | 근접, 사격, 냉기 | 5(0) | 100 | - |
| 무제의 방패(武帝の盾) | 30 | 근접, 사격 | ? | ? | 2500 |

## 갑옷

| 이름 | 성능 | 술력증강치 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환율 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 레더슈츠(レザースーツ) | 18 | 2 | - | - | 0(0) | 10 | 440 |
| 슈츠아머(スーツアーマー) | 21 | 0 | - | 금속제방어구 | ? | - | 600 |
| 히드라슈츠(ヒドラスーツ) | 24 | 2 | - | 독무효 | 0(0) | 90 | - |
| 풀아머(フルアーマー) | 26 | 0 | - | 금속제방어구 | -40(-5) | - | - |
| 필드슈츠(フィールドスーツ) | 34 | 0 | - | 금속제방어구 | -40(-5) | - | 2500 |
| 포트슈츠(フォートスーツ) | 40 | 0 | - | 금속제방어구 | ? | - | 4000 |
| 술사복(術士服) | 4 | 2 | - | - | 10(0) | 5 | 180 |
| 가죽갑옷(革鎧) | 6 | 1 | - | - | 5(0) | 5 | 160 |
| 모피(毛皮) | 6 | 3 | - | - | 0(0) | 10 | 120 |
| 밧데드메일(バッデドメイル) | 8 | 2 | - | - | 5(0) | 5 | - |
| 실크토가(シルクトーガ) | 8 | 3 | - | - | 10(1) | 5 | 350 |
| 시술사의 로브(施術士のローブ) | 10 | 3 | - | - | 10(1) | 10 | - |
| 술전사의 갑옷(術戰士の鎧) | 12 | 2 | - | - | 10(0) | 10 | 550 |
| 프로텍터(プロテクター) | 12 | 3 | - | - | 0(0) | 30 | - |
| 본브레스트(ボーンブレスト) | 13 | 3 | - | - | 0(0) | 20 | - |
| 악어가죽갑옷(ワニ革の鎧) | 15 | 1 | - | - | 5(0) | 20 | 380 |
| 호수의 로브(湖水のローブ) | 16 | 3 | 물(水) | 물의툴, 수내성 | 10(1) | 50 | - |
| 철 가슴받이(鐵の胸當て) | 18 | 0 | - | 금속제방어구 | -30(-5) | - | 440 |
| 별들의 로브(星くずのローブ) | 18 | 5 | - | 마비, 졸음 무효 | 20(2) | 100 | - |
| 강화장갑(强化裝甲) | 20 | 1 | - | - | 8(0) | 30 | - |
| 브리간디(ブリガンディ) | 22 | 0 | - | 금속제방어구 | -30(-5) | - | 760 |
| 실버체일(シルバーチェイル) | 25 | 0 | - | 금속제방어구, 음파내성 | -20(-2) | - | - |

| 이름 | 성능 | 술력증강치 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환률 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 강철갑옷(鋼鐵の鎧) | 26 | 0 | - | 금속제방어구 | -30(-5) | - | 940 |
| 흑색돌갑옷(黒の石鎧) | 28 | 1 | - | 석화무효 | 5(0) | 100 | - |
| 세라믹메일(セラミックメイル) | 30 | 1 | - | - | 0(0) | - | 3600 |
| 무제의 갑옷(武帝の鎧) | 31 | 0 | - | 금속제방어구 | -30(-5) | - | - |
| 초동금의 갑옷(超銅金の鎧) | 37 | 0 | | 금속제방어구 | -30(-5) | - | - |

## 투구

| 이름 | 성능 | 술력증강치 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환률 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 헤드밴드(ヘッドバンド) | 1 | 3 | - | - | 5(0) | 3 | - |
| 모자(帽子) | 3 | 1 | - | - | 0(0) | 3 | - |
| 해적의 두건(海賊のバンダナ) | 3 | 2 | - | 졸음무효 | 5(0) | 30 | - |
| 퍼니캡(ファニーキャップ) | 4 | 2 | - | 졸음무효 | 5(0) | 80 | - |
| 레드후드(レッドフード) | 4 | 2 | - | - | 2(0) | 5 | - |
| 스켈바이저(スケールバイザー) | 5 | 1 | - | - | 0(0) | 5 | - |
| 쥬얼밴드(ジュエルバンド) | 8 | 3 | - | - | 5(0) | 100 | - |

## 완구

| 이름 | 성능 | 술력증강치 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환률 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 워커글러브(ワーカーグラブ) | 4 | 1 | - | - | 0(0) | 3 | - |
| 산호의 팔찌(さんごの腕輪) | 4 | 2 | 물(水) | 물의 툴 | 3(0) | 20 | 250 |
| 수빙의 팔찌(樹氷の腕輪) | 4 | 3 | 생명의 물(生命の水) | 물과 나무의 크벨, 수내성 | 10(1) | - | - |
| 건틀렛(ガントレット) | 6 | 0 | - | 금속제방어구 | -10(-2) | - | 160 |
| 수골의 장갑(獣骨の小手) | 6 | 2 | 짐승(獣) | 짐승의 툴 | 3(0) | 20 | 350 |
| 흑요석의 팔찌(黒曜石の腕輪) | 8 | 1 | 돌(石) | 돌의 툴 | 3(0) | 40 | 550 |
| 백은의 팔찌(白銀の腕輪) | 9 | 0 | - | 금속제방어구, 음파내성 | -10(-2) | - | - |

## 신발

| 이름 | 성능 | 술력증강치 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환률 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 나무구두(木ぐつ) | 2 | 2 | - | - | 3(0) | 3 | - |
| 모피부츠(毛皮のブーツ) | 5 | 1 | - | - | 3(0) | 10 | 90 |
| 러버소울(ラバーソウル) | 6 | 2 | - | - | 3(0) | 10 | 280 |
| 악어가죽구두(ワニ革のくつ) | 7 | 1 | - | - | 3(0) | 10 | - |
| 스틸그립(スチールグリーブ) | 8 | 0 | - | 금속제방어구 | -10(-2) | - | 400 |
| 수정의 날개(水晶のつばさ) | 8 | 4 | - | 스턴무효, 음파내성 | 10(0) | 80 | - |

## 액세서리

| 이름 | 성능 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환율 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 청색광석(青い鑛石) | 12 | 물(水) | 물의 미가공툴 | 2(0) | 5 | - |
| 적색광석(赤い鑛石) | 12 | 불(炎) | 불의 미가공툴 | 2(0) | 5 | - |
| 적색머플러(赤いマフラー) | 13 | - | - | 10(0) | 10 | - |
| 악마초의 이빨(悪魔草の牙) | 12 | 니들버스트(ニードルバースト) | 나무와 돌의 미가공 툴 | 3(0) | 10 | - |
| 악마의 눈물(悪魔のなみだ) | 21 | - | 독무효 | 5(0) | 10 | - |
| 안스리움(アンスリウム) | 14 | 불(炎) | 불의크벨 | 10(1) | - | - |
| 앰버마리치(アンバーマリーチ) | 14 | 우드스톡(ウッドストック) | 나무와 짐승의 크벨 | 10(1) | - | - |
| 이터널록(イターナルロック) | 15 | 돌(石) | 돌의 크벨, 졸음 · 석화무효 | 20(2) | - | - |
| 윈드쉘(ウインドシェル) | 11 | 소리(音) | 소리의 툴 | 3(0) | 10 | 100 |
| 화성암의 팔찌(炎成岩の腕輪) | 11 | 불(炎) | 불의 툴 | 3(0) | 102100 | |
| 카나리아하트(カナリアハート) | 12 | 소리(音) | 소리의 툴, 음파내성 | 5(0) | 30 | - |
| 귀석의 조각(貴石のかけら) | 11 | - | - | 3(0) | 20 | - |
| 버섯의 눈물(キノコのなみだ) | 22 | - | - | 5(0) | - | - |
| 목령의 그랄(木靈のグラール) | 14 | 나무(樹) | 나무의 크벨, 정신무효 | 10(2) | - | - |
| 그린그래스(グリーングラス) | 12 | 생명의 입김(生命の息吹) | 나무와 불의 툴 | 10(0) | 20 | 240 |
| 크로스브랜치(クロスブランチ) | 11 | 나무(樹) | 나무의 툴 | 3(0) | 10 | 100 |
| 결계석(結界石) | 03 | - | 아군 전원을 회복 | 1(1) | 100 | - |
| 호주도(護呪刀) | 00 | - | 금속제방어구 | -30(-1) | - | - |

| 이름 | 성능 | 고유기술 | 특성 | JP상승치 | 교환율 | 가격 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 전갈의 독침(サソリの毒針) | 12 | 암살술 · 사(暗殺術 · 蛇) | 물의 툴 | 3(0) | 10 | - |
| 수각의 호인(獣角の護印) | 11 | 짐승(獣) | 짐승의 툴 | 3(0) | 10 | 100 |
| 소울크리스탈(ソウルクリスタル) | 11 | - | 제작에 200칩 필요 | 10(1) | 100 | 500 |
| 초수결정(超水結晶) | 13 | 물(水) | 물의 툴, 수내성 | 10(1) | 20 | 800 |
| 딥블루(ディープブルー) | 15 | 물(水) | 물의 크벨, 수내성 | 20(2) | - | - |
| 데드스톤(デッドストーン) | 22 | - | 일격필살방지 | 0(0) | 10 | - |
| 무언가의 뼈(何かの骨) | 11 | 짐승(獣) | 짐승의 미가공툴 | 1(0) | 3 | - |
| 노바하트(ノヴァーハート) | 15 | 불(炎) | 불의 크벨, 마비무효 | 20(2) | - | - |
| 강철부적(鋼のお守り) | 10 | - | 금속제방어구 | -20(-1) | - | - |
| 할모니움(ハルモニウム) | 15 | 소리(音) | 소리의 크벨, 음파내성 | 20(2) | - | |
| 팬플룻(パンフルート) | 12 | 나무(樹), 소리(音) | 나무와 소리의 툴, 제작에 100칩 필요 | 10(1) | 50 | 500 |
| 파이어프레이크(ファイアフレーク) | 12 | 생명의 입김(生命の息吹) | 불과 나무의 툴 | 10(0) | 20 | 240 |
| 블러드스타(ブラッドスター) | 14 | 독음파(毒音波), 독무효 | 물과 음의 크벨 | 10(1) | - | - |
| 블루워터(ブルーウォーター) | 11 | 물(水) | 물의 툴 | 3(0) | 10 | 100 |
| 블루칩(ブルーチップ) | 11 | 물(水) | 물의 툴 | 10(0) | 10 | - |
| 포켓드래곤(ポケットドラゴン) | 13 | 돌(石) | 돌의 크벨 | 10(1) | - | - |
| 별의 모래(星の砂) | 11 | 메가볼트(メガボルト) | 미해명 미가공툴 | 3(0) | 20 | - |
| 핫스톤(ホットストーン) | 13 | 불(炎) | 불의 크벨 | 10(1) | - | 10000 |
| 녹색광석(緑の鉱石) | 12 | 나무(樹) | 나무의 미가공툴 | 2(0) | 5 | - |
| 몽마의 메달리온(夢魔のメダリオン) | 14 | 생명력강화(生命力強化) | 짐승의 크벨, 졸음무효 | 10(1) | - | - |
| 라스트리프(ラストリーフ) | 15 | 나무(樹) | 나무의 크벨, 독 무효, 일격필살방지 | 20(2) | - | - |
| 록하트(ロックハート) | 11 | 돌(石) | 돌의 툴 | 3(0) | 10 | 100 |



# Character



## 규스타브(1220~1269)

이 게임의 주인공. 피니국의 왕자로 태어났지만 술불능자라는 이유로 어머니 소피와 함께 왕궁에서 추방당한다. 하지만 죽는 순간까지도 그를 포기하지 않은 어머니의 가르침으로 크게 각성, 술불능자라는 운명적 시련을 딛고 일어나 역사적 영웅으로 추앙받는다



## 켈빈(1221~1292)

귀족가문의 후계자로 태어났으며 후에 야데백의 자리를 계승한다. 규스타브와는 정반대의 성격이면서도 그에게 있어서 둘도 없는 지기(知己)로 생애를 함께 한다



## 소피(1221~1292)

피니왕가의 왕비. 규스타브와 함께 왕궁에 쫓겨난 후, 그를 올바른 길로 인도하려고 애쓴다. 아들에 대한 깊은 애정과 고고한 기품을 지닌 현명한 여성



## 규스타브12세 (1195~1245)

군사 및 정치전반에 뛰어난 능력을 가진 피니왕국의 국왕. 후계자인 규스타브가 술불능자임을 알게 되자, 그를 소피와 함께 왕궁에서 추방한다



## 필립(1222~1255)

규스타브의 동생으로 형과는 달리 뛰어난 술의 자질을 타고 났다. 어머니 소피가 죽은 후, 놀 후로 즉위한다





## 규스타브 14세(12??~12??)

규스타브 12세가 죽자, 그의 뒤를 이어 피니왕이 된 수수께끼의 인물. 규스타브와는 대적하는 관계가 된다



## 칸탈(1229~1288)

아버지의 뒤를 이어 16살이라는 어린 나이에 오토후의 후계자가 되지만 규스타브 12세에 의한 마리와의 정략결혼으로 영지의 절반가량을 빼앗긴다. 이 일로 인해 규스타브 일족에게 원한을 품고 기회를 노리다가 최종적으로 멜슈만 지방의 패권을 차지한다



## 마리(1227~?)

소피와 규스타브가 왕궁에서 추방되기 직전에 태어난 왕녀로 필립과 함께 규스타브 12세의 손에 의해서 키워진다. 아버지에 의해 강제적으로 오토후 칸탈과 정략결혼을 하게 된다





## 실마르 (1196~1270)

규스타브의 스승으로 왕궁에서 추방된 규스타브와 소피를 남대륙으로 망명시킨다. 명성높은 술사로 생애에 걸쳐 규스타브의 힘이 되어 준다



## 레스리 (1221~?)

그류겔 명문 거상의 딸로 소피와 더불어 규스타브가 술불능자로서의 열등감을 극복하는데에 있어 큰 역할을 한다



## 프린 (1222~1269)



가난한 집안에서 태어난 술불능자 소년. 자신과 같은 처지에 있는 규스타브를 만나 그의 추종자로 일생을 함께 한다





## 코크란 니나 (1190~1239)

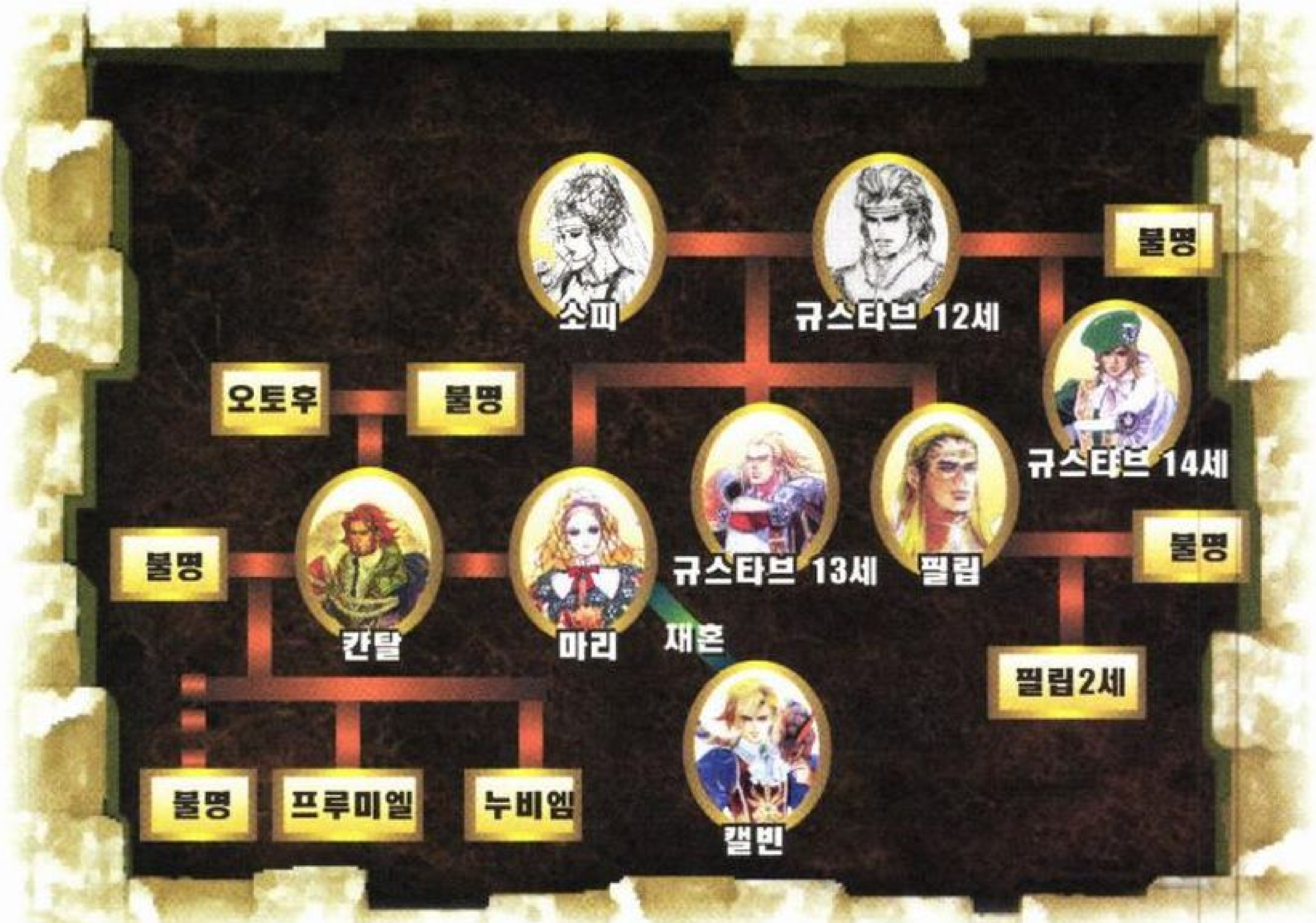
윌을 친자식처럼 길러준 숙모. 헨리의 원수인 알렉세이와의 싸움에서 모두를 위해 자신의 생명을 희생한다



## 윌리엄 나이츠 (1220~1321)

이 게임의 또 한명의 주인공으로 역사의 이면에서 활약하는 인물이다. 신출내기 디거로 출발하여 에그라는 전인류적인 위해요소를 제거하기 위해서 일생을 바친다

# 규스타브의 가계도

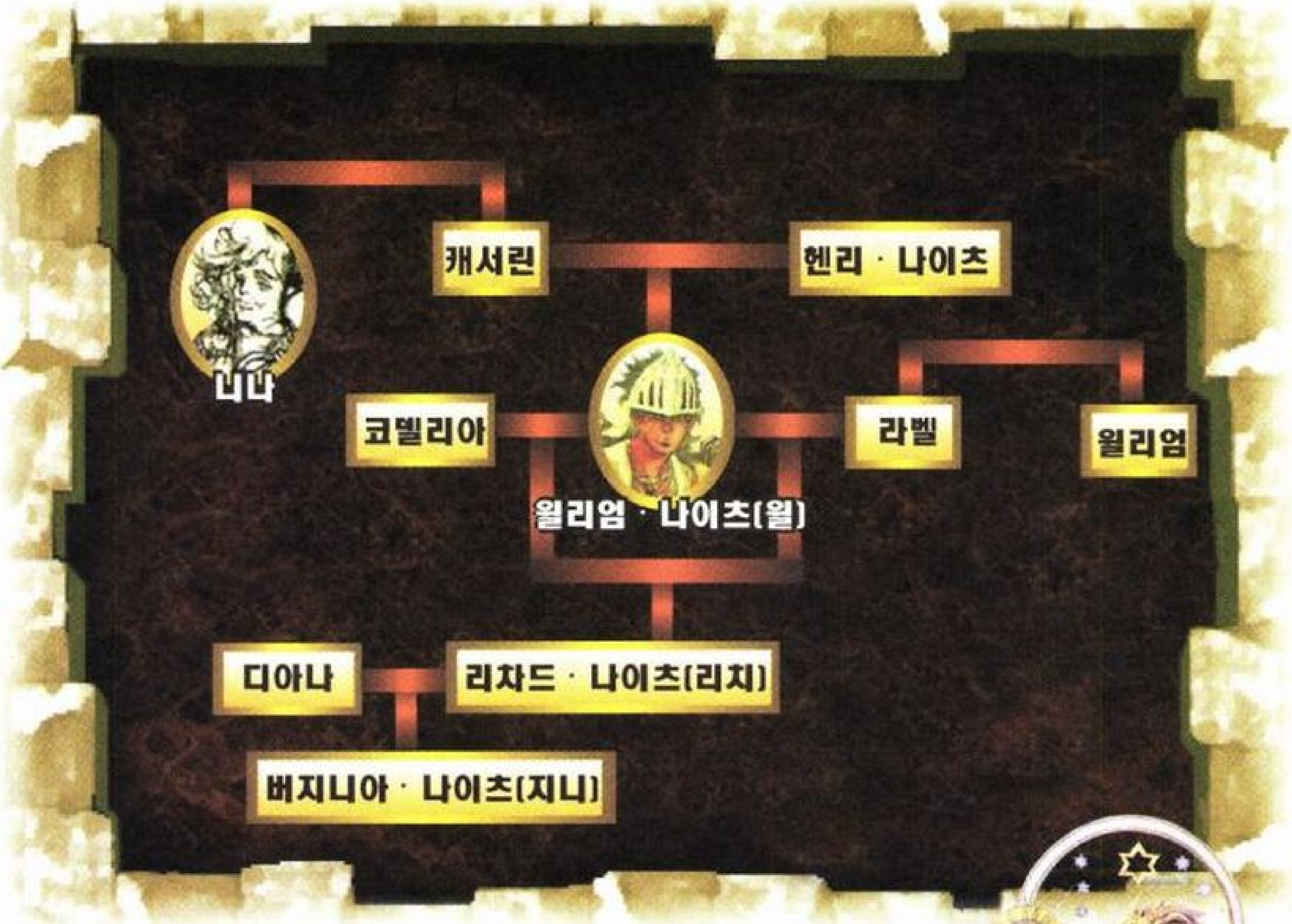





# 켈빈의 가계도



# 나이츠의 가계도






## 스토리 공략 -규스타브편-

### 1220년 규스타브 탄생 (ギュスターブ誕生)

이야기의 첫 무대는 1220년. 규스타브 12세의 군대가 오토 후국(候國)을 침공하고 있는 전장. 전세는 규스타브 12세가 이끄는 피니군에게 기울고 있는 가운데 본국에서 뜻밖의 소식이 들려온다.

규스타브 12세: 좋아! 이대로 오토 후군을 추격한다!

전령: 보고합니다! 왕비 소피님께서 무사히 출산하셨습니다!! 건강한 후계자입니다!

규스타브 12세: 소피가 해냈군!! 추격은 중지한다. 테름으로 귀환이다! 오토후 내 아들에게 감사해라!

병사들: 규스타브님 만세!! 후계자 탄생 만세!!

수도 테름으로 돌아온 규스타브 12세는 왕자의 모습을 보기 위해 급히 소피의 방으로 달려간다.

소피: 폐하 다치신 데는 없습니까?

규스타브 12세: 물론 괜찮소. 당신이야말로 좀 어떠하오?

소피: 예, 저도 이 아이도 건강합니다.

규스타브 12세: (어린 왕자를 안아



왕자의 출산 소식을 들은 12세는 본국으로의 귀환을 결정한다



12세는 기뻐하며 왕자에게 왕가 후계자의 상속명인 「규스타브」를 내려준다

들고) 네게 나의 이름이자 우리 선조의 이름인 규스타브를 주겠다. 너는 규스타브 13세다. 그 이름에 부끄럽지 않게 훌륭한 남자가 되거라!

### 1227년 규스타브 추방 (ギュスターブ追放)

오늘은 규스타브가 파이어브랜드의 의식에 임하는 날. 의식과 파티준비로 성안은 한참 분주했다.

유지스가 선조 전래의 크벨 파이어 브랜드. 이름 그대로 불의 애니마에 감응한다. 왕가의 적자는 7세가 되면 이 크벨에 접촉하는 의식을 행하여 파이어브랜드와 왕가의 대를 이을 수 있다는 자격을 증명해 보여야만 한다.

이윽고 준비가 끝나고 의식이 시작되지만 어찌된 일인지 파이어브랜드는 규스타브의 애니마에 반응을 보이지 않는다.

규스타브 12세: (어떻게 된 거냐! 집중해라! 문장에 애니마를 주입하는거다!) 이게 무슨 변고냐!!

결국, 규스타브는 의식에 실패하고 12세는 왕자가 술불능자라는 사실에 크게 실망한다.




단란한 규스타브 왕 일가의 초상. 규스타브 13세의 동생 필립과 어린 마리의 모습이 보인다



규스타브는 파이어 브랜드의 힘을 끌어내지 못한다. 술불능자라는 사실이 판명되는 순간

규스타브 12세: 저건 우리 아이가 아니야. 당신도 녀석의 일은 잊어버리시오.

소피: 그 아이라면 규스타브 말씀인가요? 그렇게 귀여워하셨으면서. 의식이 제대로 이루어지지 않은 것뿐이잖아요?

규스타브 12세: 뿐이라구? 파이어 브랜드에 손을 대었는데도 애니마가 나오지 않았어. 밖에 있는 초목이나 돌멩이에도 애니마는 있다. 저건 돌멩이 이하야. 나는 녀석에게 기대를 걸고 있었다. 그래서 더 배신당한 기분이라구. 절대 용서할 수 없어. 왕가의 자손에게 애니마가 없다니 그게 어디 용납될 법한 일이기나 하냐고. 녀석은 추방해 버리겠어.

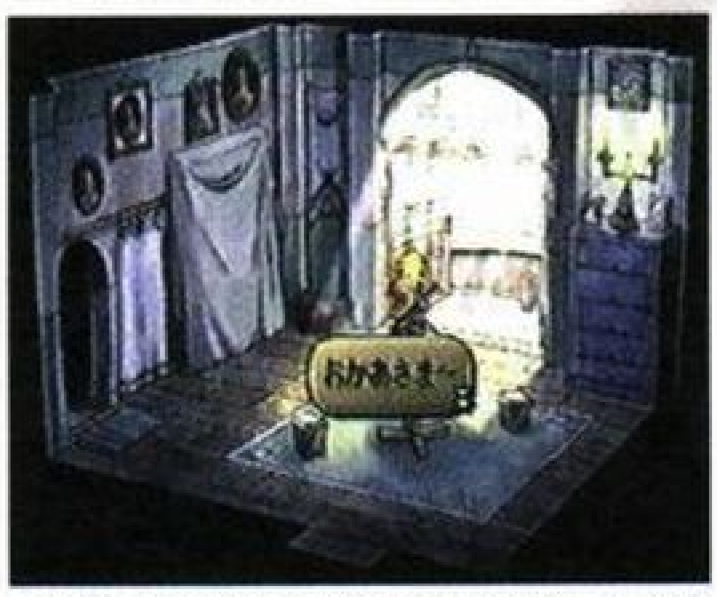
소피: 애니마가 없어도 규스타브는 살아 있습니다. 제가 잉태하고, 키우고, 낳아, 젖을 먹이고, 길러 왔습니다. 당신께 있어서는 왕가의 후계자로서의 의미밖에 갖지 않을지 모르지만 제게는 생명을 나눈 소중한 아들이에요. 버릴 수는 없어요.

규스타브 12세: 그렇다면 돌멩이들은 모두 함께 이곳에서 사라져 버려!!

규스타브 12세는 추방을 명하고 소피는 규스타브를 데리고 왕궁을 나서 왕국 외곽의 빈민가에 일단 거처를 정한다.

남자: 여기서는 이게 가장 나은 집입니다. 죄송합니다 왕비님.


소피와 함께 왕궁을 떠나는 규스타브



필립은 규스타브가 어머니를 빼앗아 간 존재라 생각하고 원한을 품는다

소피: 괜찮아요. 고마워요. (잠시 후) 앞으로 어떻게 살아가야 하지….

## 1227년 고향을 떠나
(故郷を離れて)

집정을 마친 규스타브 12세에게 규스타브의 개인교사였던 실마르가 찾아온다.

규스타브 12세: 오늘은 이쯤에서 끝내지.

실마르: 폐하 잠시 괜찮겠습니까?

규스타브 12세: 실마르 선생 아니오. 무슨 용건이라도?

실마르: 왕자님께서 저렇게 되신 것은 가정교사였던 저의 책임입니다. 이곳에 머물 수는 없습니다. 성을 떠나는 것을 허락해 주십시오.

규스타브 12세: 알겠소. 4년간 수고 많았소. 선생 한가지 묻고 싶은 게 있는데 어째서 그 아이에게 애니마가 없다는 것을 알려주지 않았소?

실마르: 저도 몰랐습니다. 그에게는 강한 애니마가 있다고 느꼈습니다만…. 왕가에 이런 인물이 태어났다는 사실에 뭔가 운명적인 것이 느껴집니다.

규스타브 12세: 운명이라…. 나는 그냥 평범하게 왕위를 이어줄 아들이 갖고 싶었는데.

왕궁을 떠나 빈민가에서 어려운 생활을 하고 있는 소피와 규스타브.

규스타브: 어머니 이런 곳은 싫어요.

소피: 어쩔 수 없단다 규스타브. 놀에 돌아가면 좋겠지만 그건 폐하께서 허락하지 않으실 테고, 여기서 살기엔 네가 너무 안됐지만….

실마르: (문을 열고 들어오며) 왕비님, 왕자님.

규스타브 : 선생님!

소피 : 실마르님! 무슨 일로 이곳에?



실마르 : 폐하로부터 성을 떠날 것을 허락받아 그류겔로 돌아가려는 참입니다. 그래서 두 분도 함께 가시는 것이 좋을 듯 싶어 이렇게 찾아왔습니다.

소피 : 하지만 폐하께서 용서하지 않으실텐데요.

실마르 : 여기서 기다리고 있어도 폐하는 왕자님을 용서하지 않으실 겁니다. 그보다는….

소피 : 설마! 그런….

실마르 : 그류겔에서 나국의 스이왕에게 보호를 요청하는 것이 낫지 않겠습니까.

소피 : 알겠습니다. 전부터 규스타브에 관한 일은 선생님께 모두 맡겨 왔습니다. 말씀에 따르도록 하지요.




실마르는 추방된 두사람의 신변을 걱정하여 그류겔로 가기를 권한다



야음을 틈타 피니 섬을 벗어나는 일행. 규스타브가 이 성을 다시 찾는 것은 20년 후의 일이 된다

두 사람은 실마르의 뜻에 따라 그의 고향 그류겔로 향하기로 한다.

## 1233년
## 규스타브 12세
(ギュスターブ 12歳)



나국의 수도 그류겔

남대륙의 나국 수도 그류겔로 이주한 두사람은 스이왕으로부터 저택을 하사받아 살게 되었다. 그로부터 5년. 술불능자에 추방된 존재라는 사실은 해가 지나고 성장을 거듭할수록 규스타브의 성격을 거칠게 만들었다. 게다가 동대륙의 왕족이라고 하는 특이한 출신배경은 동년대의 소년소녀들로부터 소외당하는 원인이 되어 그 나이에 있어 가장 소중한 친구라는 존재를 그에게 허락치 않았다. 하지만 그런 그에게도 프린이라는 한 명의 추종자가 생겼다. 프린은 규스타브의 거친 행동에도 아랑곳하지 않고 그의 곁을 떠나지 않는다. 그 역시 술불능자였던 것이다.

규스타브 : (새에게 돌을 던지며) 프린 너도 해!

소피 : 뭘 하고 있는 거지? 저항하지 못하는 약자를 괴롭히는 것은 부끄러운 일이야.

규스타브 : 어차피 난 술도 애니마도 없는 인간쓰레기라구!

소피 : (규스타브의 뺨을 때리며) 규스타브! 보거라! 나무가 꽃을 피우는 게 술의 힘이니? 새가 하늘을 날 수 있는 게 술을 사용할 수 있기 때문이니? 술을 사용할 수 없어도 너는 인간이야. 인간이라구 규스타브!!




어머니 소피는 술불능자일지라도 인간으로서 올바르게 살아가라고 규스타브를 가르친다

잠시 후, 뒷골목의 두사람.

규스타브 : 아아 혼났다. 네가 나빠임마. 어머니가 왔으면 왔다고 말을 해야지! (프린을 계속 쥐어박는다)

여자아이 : 윽, 규스타브야. 모른 척하고 지나가자 레스리.

레스리는 프린을 쥐어박고 있는 규스타브에게 다가가 그의 행동을 제지한다.

레스리 : 너 적당히 좀 해 두지!!

규스타브 : 뭐라고!

레스리 : 울고 있는 거야 규스타브?

규스타브는 말을 잇지 못하고 그대로 달아나 버린다.

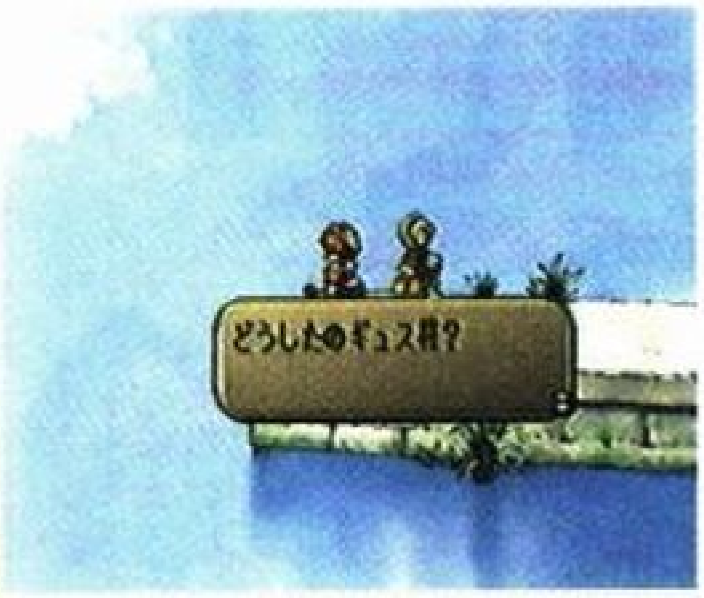
레스리 : 너도 태도를 좀 확실히 하지 그래. 도대체 뭣 때문에 저런 녀석에게 붙어 다니는 거야?

프린 : 난 술을 사용하지 못하니까…. 규스님 무섭지만, 규스님 뿐이야, 나를 이해해 주는 건…. 규스님!!

레스리 : 술을 사용할 수 없다는 게 그렇게 괴로운 일일까….

물가에 앉아 있는 규스타브에게 프린이 다가가 말을 건다.

프린 : 규스님 으름덩굴을 가져왔어. 왜 그래 규스님? 괜찮아, 아무한테도 들키지 않았으니까. 함께 먹어 규스님.




술불능자로서의 열등감에서 오는 고통은 쉽게 치유되지 않는다

## 1233년
## 규스타브와 대장간
(ギュスターブと鍛治屋)

규스타브가 13세가 되자 나국의 스이왕은 야데 부근에 명목상의 영지를 부여했다. 그 기회에 소피는 규스타브를 데리고 야데로 거처를 옮겼다. 규스타브가 스이왕의 가신으로 취급되는 것을 피하기 위한 것이었다고는 하지만 실은 끈질기게 접근해 오는 스이왕으로부터 벗어나기 위한 구실이었던 듯 하다.

여기서는 좁은 범위지만 처음으로 규스타브를 직접 조작할 수 있게 된다.

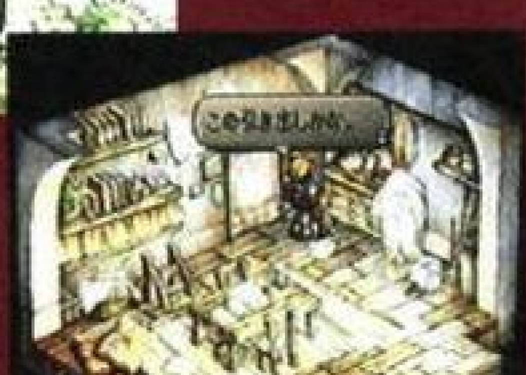


### ⊂ 디거 포인트에 대해서 ⊃

우물가에 있는 소년에게 말을 걸면 선택문이 나오는데 여기서 두 번째를 선택하면 고맙다며 자기 집에 있는 서랍을 조사해 보라고 한다. 시나리오에 등장하는 여러 마을에는 대부분 이와 같이 데이터를 다운로드 받을 수 있는 디거 포인트가 숨어있으므로 포켓스테이션 유저라면 사람들에게 빠짐없이 말을 걸어 조사해 보도록 하자.



● 남자라면 대범하게 생각해야지!



서랍을 조사해 보면 GO! GO! Digger의 데이터를 다운로드 받을 수 있다. 여기서 얻는 캐릭터는 캡(キャップ)

마을을 적당히 둘러보았으면 우측하단의 대장간으로 가보자.

대장장이: 도련님, 어서 오세요. 자주 오는군요. 대장간이 그렇게 재미있나요?

규스타브: 응. 테름에서는 없었고 그류겔에서도 좀처럼 눈에 띄지 않았거든. 이렇게 가까이서 보는 건 처음이야.

대장장이: 무슨 구경거리나 되는 모양으로 말하시는군요.

규스타브: 뭘 만들고 있지?

대장장이: 강철로 된 나이프를 만들고 있답니다. 나 같은 경우 뭘 조금 자르거나 할 때는 나이프를 쓰는 쪽이 편하죠. 술을 사용하지 않아도 되니까요. 우리 집사람은 석제 식칼을 사용하는 술이 특기라서 철로 된 칼 같은 건 필요없지만 말입니다.

규스타브: 강철로 검을 만들 수 있을까?

대장장이: 그건 좀 어렵겠는걸요 도련님. 오래 전에는 강철로 검 같은 것도 만들었던 모양이지만 저는 식칼정도가 한계라서요. 어차피 병사들도 석검이나 목검 정도 밖에는 사용하지 않으니까요.

규스타브: 내게 가르쳐줘. 강철로 된 검을 만들고 싶어.

대장장이: 저는 상관없지만 일단 시작하게 되면 확실하게 따라와 주셔야 합니다. 제가 선생님이고 규스타브님이 학생. 심하게 할텐데 괜찮겠습니까?

규스타브: 응.

대장장이: 대답이 시원찮다!

규스타브: 예!

규스타브는 모처럼 자신이 정열을 쏟을 만한 일을 발견하고 진지한 태도를 보인다.

규스타브 14세의 어느 날.

대장장이: 규스타브님 어째서 하필이면 강철검 같은 걸 만들려고 하시는 거죠?

규스타브: 난 술을 사용할 수 없어. 그렇기 때문에 자신의 힘으로 할 수 있는 걸 찾아내지 않으면 안된다구.

규스타브 15세. 이윽고 수년간 배운 기술로 자신의 검을 만들어낸다.

대장장이: 훌륭한 검이 완성되었군요.

규스타브: 이건 연습이야. 정말로 만들고 싶은 검은 이것보다 세배는 긴 거라구.

대장장이: 그런 괴물 같은 검이 세상에 어디 있습니까?

규스타브: 물론이지. 그 검은 분명히 있어.



술과의 상성이 나쁜 탓에 일반적으로 기피되지만 무기의 재료로서는 대단히 우수한 「철」. 어차피 술불능자라면 이것을 사용해도 손해될 것은 없다

## 1235년
## 규스타브 15세
(ギュスターブ 15歳)

검술 훈련을 쌓은 규스타브는 프런을 데리고 야데의 동굴로 몬스터를 퇴치하러 가고 한참 시간이 흐른 뒤 켈빈이 마을을 방문한다.

주민 : 켈빈님 아니십니까, 이 마을에 무슨 볼일이라도 있으신지요?

켈빈 : 동쪽의 동굴에 도적들이 나타났다는 보고가 들어왔다. 내일아침 성에서 군사를 내어 조사하겠다. 오늘은 아무도 동굴에 접근하지 말도록 모두에게 전해라.

주민 : 예 알겠습니다. 수고가 많으십니다.

켈빈 : 그럼 다음 마을도 들러야 하니 이만.

주민 : 아아, 그러고 보니 아까 규스타브님께서 동굴로 가시는 것 같았습니다만….

켈빈 : 그래, 알았다. 규스타브의 일은 내게 맡겨 주게. (또 규스타브 녀석인가…)



켈빈은 마을 사람의 이야기를 듣고 동굴로 향한다

두려워하는 프린을 억지로 끌고 동굴로 들어가는 규스타브. 아이템을 얻으면서 내부의 통로로 들어가면 조작은 켈빈으로 전환된다. 켈빈을 움직여 동굴로 들어가면 강제적으로 전투가 시작되고 곧 규스타브가 합류한다.



전투중에 규스타브가 나타난다



규스타브 : 켈빈, 여기서 뭘하고 있는거지?

켈빈 : 뭘하고 있냐? 라니! 널 찾으러 온거라구. 이곳에 도적들이 들어와 있는 모양이야.

규스타브 : 그렇군. 녀석들은 도적들이었어.

켈빈 : 만났어?

규스타브 : 프린이 녀석들에게 붙잡혔다.

켈빈 : 그 녀석도 데리고 온거야? 그래서 프린이 붙잡혔는데 넌 도망친거냐? 정말 어쩔 수 없는 놈이군. 아버지께 알리러 가야겠다.

규스타브 : 기다려! 프린은 내가 구한다. 그 녀석은 내 친구야. 토마스경의 힘은 빌리고 싶지 않아.

켈빈 : 무슨 소릴 하는거야. 네 힘으로 구할 수 있다고 생각하는건가?

규스타브 : 나는 녀석들의 은거지를 찔러 들어갈테니 너는 뒤에서 술로 엄호해 줘.

켈빈 : 어째서 널 도와주지 않으면 안되는거지?

규스타브 : 구하는 건 내가 아니야 프린이라구. 부탁한다 켈빈.

켈빈 : 휴우. 정말이지 네 녀석의 말은 언제나 멋대로라니까. 하지만 부탁을 받으면 응해주는 것이 귀족의 도리지. 프린을 구해주자. 그런데 규스타브, 그 무기로 괜찮겠어?

규스타브 : 술을 사용하지 못하는 내게 믿을거라곤 이 날카로운 칼날뿐이지. 가자.

대화가 끝나면 아이템을 챙기면서 도적들의 은신처로 들어가자.



이곳의 커다란 버섯을 차면 적이나 버섯의 눈물(キノコのなみだ)이 나온다. 후에 쓸모가 있으므로 하나쯤 얻어두도록 하자

은신처에서는 도적들이 모여 대화를 하고 있다.

도적 1: 정말 버섯냄새가 지독한 동굴이야.

도적 2: 재채기가 그치질 않는다구. 나도 정찰조에 들어가는 편이 좋았을텐데.

도적 3: 좋은 물건을 찾아올까, 모두들.

두목 : 당연하지. 전리품이 겨우 이런 꼬맹이 하나래서야 어디 체면이나 서겠어.

도적 3: 지당하신 말씀.

도적들이 대화를 나누는 가운데 규스타브가 들어와 프린을 풀어준다.

두목 : 뭐지? 저 꼬마녀석은?

도적 2: 어이! 우리 사냥감을 어쩔셈이냐?

규스타브는 도적들 앞에 서서

자신의 검을 뽑아든다.

도적 1: 뭐지 저건? 철로 된 검인가?

도적 3: 그런 걸로 우리와 한번 해보겠다는거냐?

도적 2: 재미있군. 내게 맡겨.

도적 한 명이 덤벼오지만 조무래기이므로 가볍게 처리해 주자.



프린을 구하기 위해 도적들의 은신처에 뛰어든 규스타브



십자베기나 스매시 정도의 연휴기면 거뜬하다

도적 2: 아야야야!

도적 3: 뭘 그렇게 당하고 있는거야!

두목: 술을 사용하지 않고 싸우는 녀석은 처음 봤어. 바보야 무능한거야? 어느 쪽이지?

규스타브: 무능이라고 하지마!

두목: 금새 정색을 하긴. 어린애군. 너희들 정신 바짝 차려!

도적 3: 4대 1이니 이젠 끝이군. 꼬마.

이때 켈빈이 달려 들어온다.

켈빈: 도적들아 이곳이 야데백의 영지인 것을 알고 쳐들어 왔는가? 아버지를 대신해 퇴치해 주마!

프린: 켈빈!

두목: 이런 이런, 물좋은 녀석이 하나 왔군. 설마 야데백의 아드님? 이봐들, 죽이지는 말라구. 몸값을 받을 수 있으니까.

도적 1: 알겠습니다!!

## 도적

파티배틀에서는 우두머리인 여도적이나 조무래기 전부 중 한쪽만 쓰러뜨리면 된다. 규스타브의 강철검을 이용한 연휴기를 메인으로 하여 켈빈의 술로 보조해 주면 무난하다.



여도적만 집중 공격하면 간단히 클리어가 가능하다

전투가 끝나면 도적들은 술이 통하지 않는 규스타브에 놀라며 자리를 뜬다.

두목: 뭐야 이 꼬마는!! 술을 쓰지도 못하고 술이 통하지도 않다니….

도적 3: 두, 두목!! 술을 사용할 수 없는 꼬마에게 더 이상 볼일은 없습니다. 그만 철수합시다.

켈빈: 프린, 괜찮아?

프린: 응. 고마워 켈빈. 고마워 규스님.

규스타브: 네가 멍청하게 굴어서 이렇게 귀찮게 된거야!

켈빈: 그렇게 말하지마. 녀석들 술에 소질이 있는 아이를 납치해 가는 도적들이었어. 너희 두 사람은 전혀 해당사항 없었던 거야.

규스타브: 기대에 못 미쳐서 미안하군! 돌아가자 프린.

프린: 기다려 규스님!

켈빈: 비뚤어진 녀석!

## 1236년 재회 (再會)

야데백의 파티에 몰래 숨어들어 간 규스타브와 프린. 그곳에서 규스타브는 백작의 집에 와 있던 레스리와 재회하게 된다.

프린: 규스님, 그런데 정말 내가 와도 괜찮은 거야?

규스타브: 걱정하지마 프린. 토마스경은 마음이 넓은 분이야. 정원에서 음식이나 좀 맛보고 있으면 아무 소리 듣지 않는다구.

프린: 모두 곱게 차려입었는걸. 왠지 부끄럽군.

규스타브: 네가 그런 꼴을 하고 있는 건 이곳에 초대받은 사람들 책임이야. 부끄러워할 필요없어! 그건 그렇고 예쁜 여자아이들이 많은데? 넌 저쪽에서 뭐 좀 먹고 있어. (한 여자에게 접근하며) 이봐 당신, 이름이 뭐지?

레스리: 예, 어서 오십시오. 부디 많이 드시…. 규스타브?

규스타브:? 뭐야, 레스리 아니야!? 여기서 뭘하고 있는거지?

레스리: 나는 야데백 댁에서 예의범절을 배우고 있어.

규스타브: 예의범절? 네가? 하하하하, 거참 토마스경도 켈빈도 대단하군.

레스리: 뭐가 그렇게 우습지? 토마스경께는 항상 칭찬 받는다구. 그쪽이야말로 무슨 나쁜 장난이나 치고 다니는 거 아니야?

규스타브: 난 이제 어린애가 아니야. 이봐 레스리 저쪽에 있는 귀여운 여자아이 좀 소개시켜주지 않겠어?

레스리: 왜 내가?

켈빈이 두사람의 모습을 보고 프린에게 말을 건다.

켈빈 : 저 두사람 아는 사이야?

프린 : 아, 켈빈. 응, 그류겔에 있었을 때.

켈빈 : 그렇군. 레스리는 그류겔의 명가 베링가 출신이니까. 그런데 프린, 규스타브는 레스리를 좋아하고 있는 건가?

프린 : 에!? 항상 싸우고 있었는데….

켈빈 : 훗, 규스타브도 어린애군.

프린 : …그런데 켈빈. 요즘 말투가 규스님하고 닮아가는 것 같은데.

켈빈 : 윽…. 그러잖아도 오늘 아침에 그것 때문에 아버지께 주의를 받은 참이야…. 너희들이 항상 그런 식으로 말하니까 그렇게 된 거 아냐. 내 귀족으로서의 품위가….

레스리 : 앗, 손으로 집어먹지 마. 천박하기는 정말.

규스타브 : 이렇게 먹는 게 맛있다구. 모르는구나.



야데백의 파티에서 대화를 나누는 두 사람

## 1239년 병상의 어머니 (病床の母)

규스타브 19세. 중병으로 침대에 누워있는 소피의 시중을 들고 있는 것은 규스타브가 아닌 레스리였다.

소피 : 레스리, 당신은 토마스경의 저택으로 봉공을 나가야 하는데. 여기서 환자의 수발을 들게 해서 당신에게도 토마스경에게도 면목이 없군요.

레스리 : 토마스경의 저택에는 사람들이 많이 있으니까 괜찮아요. 그리고, 전, 소피님의 시중을 들 수 있게 되어 행복해요.

소피 : 고마워 레스리. 규스타브를 잘 부탁, 콜록콜록.

레스리 : 소피님! 정신 차리세요!! 켈빈! 소피님이!

켈빈 : 규스타브는 없는거야!?

켈빈은 황급히 집을 나와 밖에 있는 프린에게 규스타브의 행방을 묻는다.

켈빈 : 프린, 규스타브는?

프린 : 모르겠어. 검을 들고 갔으니까 동굴이 아닐까?

켈빈 : 제길, 그 바보녀석이! 소피님이 위독하다.

프린 : 엣!!

켈빈 : 아버지와 실마르 선생께 이 사실을 어서 알려 줘! 다른 사람들에게도, 부탁한다.

프린 : 켈빈은 어딜 가는거야?

켈빈 : 그 바보를 찾아오겠어.

규스타브를 찾아 동굴로 향하는 켈빈.




소피의 병세가 위독해지자 켈빈은 규스타브를 찾아 나선다

한편 규스타브는 현실을 외면하고 동굴에서 검술수련에 열중하고 있었다. 처음에 있던 동굴 최심부에서 커다란 버섯이 있는 곳으로 가면 동굴에 도착한 켈빈이 말을 걸어온다.

켈빈 : 여기 있었군. 소피님의 병세가 심상치 않다. 서둘러 돌아가자.

규스타브 : 싫어. 어머니가 돌아가시는 모습 따위 보고싶지 않아.

켈빈 : 어린애 같이 떼쓰지 말아. 가자.

규스타브 : 나는 어떤 얼굴을 하면 좋지? 나쁜 짓만 해서 곤란하게 하고, 나 때문에 추방당하고, 이런 이국땅에서 병으로 쓰러져, 고생만 하고 좋은 일이라곤 아무 것도 없고, 아직 젊은데, 쓸쓸하게 죽어가는 거야. 그런… 그런데…. 나는 어머니 앞에 어떤 얼굴로 나서야 하냔 말이야. 울어야 하나, 웃어야 하나, 어떻게 하면 좋을지 가르쳐 줘 켈빈.

켈빈 : …아무 생각도 하지마. 소피님을 만나서 울고 싶으면 울어. 웃고 싶으면 미소를 지어 보여. 이제까지 둘이서 살아왔잖아. 소피님을 혼자 가시게 할 셈이야?

규스타브 : 그래. 돌아가자. 고마워, 켈빈.

켈빈 : 신경쓰지마. 소피님을 위해서야. 서둘러 돌아가자.



규스타브는 자책감에 어머니 앞에 나서길 두려워 하지만 켈빈의 설득으로 마음을 돌린다

켈빈과 합류하여 밖으로 가다보면 강제적으로 슬라임과의 전투가 시작된다.

전투가 끝나면 배경은 이미 소피가 있는 규스타브의 집이다.

규스타브 : 어머니….

소피 : 돌아왔구나, 규스타브. 기다리고 있었다.

규스타브 : 미안해요. 또 동굴에 가

있어서. 켈빈이 마중을 나와 주었어요.

소피: 그래. 켈빈은 좋은 친구로구나.

규스타브: …….

소피: 정말 많이 컸구나. 하긴 테름을 나온 지 12년이나 되었으니. 이젠 안심이야.

규스타브: 싫어요, 어머니. 저를 혼자 두고 가지 마세요.

소피: 켈빈이랑 프린같은 친구들이 있잖아. 사람은 혼자서 살아갈 수 없지만 너는 이미 혼자가 아니야, 규스타브. 주위 사람들과의 관계를 소중히 하거라. 그렇게 하면 사람들도 너와의 관계를 소중히 여길 것이다.

규스타브: 예.

소피: 프린에게는 상냥하게 대해주거라.

규스타브: 예.

소피: 레스리를 소중히 하거라.

규스타브: 예.

소피: 켈빈을 신뢰하거라.

규스타브: 예.

소피: 무슨 일이 생기면 토마스경과 실마르 선생에게 의견을 묻고 그들의 뜻을 존중하거라.

규스타브: 예.

소피: 혹시 테름에 돌아갈 때가 오면 내 대신 폐하께 사죄의 말씀을 올리거라.

규스타브: 예.

소피: 필립과 마리에게는 정말로 미안하다고.

규스타브: 예.

소피: 규스타브, 다시 한번 얼굴을 잘 보여다오.

규스타브: 예.

밖에서는 사람들이 모여 규스타브가 나오길 기다리고 있다.

레스리: 저런 멋진 여성이 되고 싶다고 생각했어. 정말로 소피님은 훌륭한 분이야. 그런데 어째서. 아직 젊으



신데, 너무해.

켈빈: 소피님은 이런 젊은 사람에게도 귀족으로서 상대해 주셨어. 그렇게 엄하게도, 상냥하게도 해 주셨지.

프린: 소피님만은 나같은 것한테도 상냥하게 대해 주셨어. 부모님께조차 그런 대우를 받은 기억이 없는데.

켈빈: 프린, 울지마. 우리들보다 괴로운 사람이 있어.

프린: 그래. 규스님, 정말 안됐어.

이때 소피의 애니마가 그녀의 몸을 떠난다.

레스리: 소피님!

켈빈: 소피님!

프린: 엣, 뭐야? 어떻게 된거야? 소피님이 어떻게 된거야! 켈빈, 레스리!

켈빈: 지금, 소피님의 애니마가 여정에 오르셨다. 모든 애니마여, 소피님의 애니마를 받아들여라.

토마스: 규스타브군, 너무 낙심하지 말게.

규스타브: 토마스경, 오랜 세월, 어머니를 돌봐주셔서 정말 감사합니다.

실마르: 소피님의 애니마는 언제나 자네와 함께 있어.

규스타브: 폐를 끼쳐서 미안해, 켈빈.

켈빈: 괜찮아.

규스타브: 긴 시간을 간병해 줘서 고마워.

프린: 규스님~.

규스타브: 프린….

규스타브: 어머니의 애니마는 자연으로 돌아가셨습니다. 여기 남은 것은 어머니의 육신 뿐이지만 부디 곁에 있어 주십시오.




소피는 마지막 가르침과 유언을 남긴 뒤 조용이 숨을 거둔다

한편, 피니왕국에도 소피의 죽음에 대한 소식은 전해진다.

소피님께서….

규스타브 12세: 필립을 불러라.

필립: 부르셨습니까, 폐하.

규스타브 12세: 소피가 죽었다. 네게 놀 령을 승계시키겠다. 너는 이제부터 놀 후 필립이다. 가까운 시일안에 놀을 한번 돌아보겠다.

필립: …예.

규스타브 12세: 소피의 아들이 뒤를 이으면 놀의 귀족들도 얌전해지겠지. 오늘은 그만 됐다. 모두 물러가도록. (소피….)

규스타브 12세를 만나고 오는 필립에게 마리가 걱정스런 표정으로 말을 건다.

마리: 무슨 일이 있었나요, 오라버니?

필립: 어머니가 돌아가셨다.

마리: 엣!

필립은 방으로 들어가 가려놓았던 가족 초상화를 보고 규스타브에 대한 증오심을 불태운다.

필립: 어머니…. 네놈이 어머니를

죽인거야! 너만 없었더라면….



소피의 죽음을 전해들은 규스타브 12세는 필립에게 그 영지를 승계시킨다


찢겨진 초상화. 규스타브에 대한 필립의 증오심은 깊어만 간다

## 1240년
## 와이드 탈취
(ワイド奪取)

와이드 후국의 중심지 와이드 성. 인망 높은 문관 무톤과 명장 네벨스탄을 양대축으로 하고 있는 이 나라에 규스타브는 수시로 드나들며 와이드 후의 환심을 산다. 어머니의 죽음 후 독립의 의지를 굳힌 그는 이 곳을 자신의 거점으로 삼으려고 생각했던 것이다.

규스타브: …그렇게 해서 도망칠 수 있었던 것입니다.

와이드 후: 핫핫핫. 자네의 이야기는 정말 너무 재미있어. 어디까지가 사실인지 좀 의심스럽지만 말이야.

규스타브: 삼가 말씀드립니다만 전부 사실입니다.

와이드 후: 핫핫핫. 알겠다, 알겠다. 다음에 또 이야기를 들려주게.

규스타브: 기꺼이. 그럼 이만 실례하겠습니다.

네벨스탄: 폐하, 저자에 대해 너무 긴장을 늦추지 않으시는 편이 좋을 듯 합니다.

와이드 후: 어째서냐 네벨스탄. 내게는 동년대의 친구가 별로 없다. 너도 신뢰할 수 있는 부하를 늘리라고 하지 않았느냐?

네벨스탄: 저자는 추방되었다고는 하지만 피니 규스타브왕의 아들입니다. 방심해서는 안됩니다.

와이드 후: 확실히 규스타브왕은 빈틈없는 분이지만 저 아들은 술도 사용하지 못하는 불초자라 하지 않느냐. 나의 어릿광대로서는 안성맞춤이다. 핫핫핫.



규스타브는 젊은 와이드 후에게 접근하여 그의 신뢰를 얻는데 성공한다

와이드 후는 규스타브가 술을 사용하지 못한다는 것을 알고 완전히 방심하고 있는 듯 하다. 성을 나온 규스타브는 동료들이 머물고 있는 여관으로 향한다.

규스타브: 그래, 네벨스탄 장군에 대한 정보는 좀 수집해 봤어?

프린: 상당히 무서운 사람인 모양이야. 무지하게 엄격하다던데.

레스리: 떠도는 이야기조차 하나 없는 게 정말 철저한 사람인 것 같아.

규스타브: 그렇게 엄격하다면 주위 사람들에게 미움을 사고 있진 않을까?

레스리: 하지만 자신에게 더욱 엄격해서 주위 사람들도 납득을 하고 있는 분위기야.

규스타브: 파고들어갈 틈은 없다는 건가. 좋아, 이번엔 무톤경에 대한 정보를 수집해 보자.

규스타브가 와이드 후에게 접근하는 동안 동료들은 국정의 기둥역할을 하고 있는 두 중진들에 대한 정보를 수집하고 있었던 것이다. 대화를 마치고 여관을 나가 사람들에게서 이야기를 들은 뒤 다시 레스리에게로 가보자.

규스타브: 그래, 무톤경에 대한 정보는 좀 알아봤어?

프린: 무톤씨란 사람, 정말 좋은 사람이야. 병으로 고생하고 있는 할머니의 세금을 무료로 해주기도 하고, 아이가 많아서 생활이 어려운 어머니에게 돈을 주기도 하고 있어.

레스리: 정말 야무진 사람이야. 상인들에게 특별세를 걸어서 여차하면 사용하려고 비축해 두고 있는 것 같아. 물론 와이드 후를 위해서지.

규스타브: 사람좋고 야무지고. 시민들의 칭찬도 자자한 호인이로군. 그 정도면 어떻게든 될 것 같아.

레스리: 어떻게든 이라니 뭘 어쩔 셈인데?

규스타브: 와이드 후를 부추겨서 무톤에게 죄를 씌우는거야.

프린: 그건 너무하잖아, 규스님!

규스타브: 네 의견따위 묻지 않았어, 프린. 그리고 와이드 후가 자신의 부하를 믿는다면 그 방법은 통하지 않아. 결정하는 건 와이드 후다.


레스리와 프린은 와이드의 중진들에 관한 정보를 조사한다

레스리: 여기까지 온 이상 이제 어린애 장난으로는 끝나지 않아.

규스타브: 언제까지나 토마스 경에게 신세를 지고 있을 순 없잖아?

레스리: 변했구나, 규스타브.

이제 필요한 정보는 모두 수집되었다. 다시 성으로 가서 와이드 후를 만나보자.

규스타브: 오늘은 폐하께만 조용히 말씀드릴 것이 있습니다.

와이드 후: 뭐지, 새삼스럽게?

규스타브: 실은 무톤경이……

와이드 후: 무톤을 불러라!!

무톤: 부르셨습니까?

와이드 후: 무톤, 너는 내게 아무 말도 없이 세를 면제해 주기도 하고 특별세를 걷어들이고 있는 모양이더군.

무톤: 예….

와이드 후: 정치전반은 네게 일임하고 있다만 중요한 사항은 군주인 나와 상의하는 것이 이곳 와이드의 관례가 아닌가.

무톤: 예….

와이드 후: 세금은 무엇보다도 중요한 사항 아닌가! 주군인 나를 무시하는 행동은 용서할 수 없다!!

규스타브: 삼가 말씀드립니다. 모든 것은 무톤경이 와이드의 이익을 생각하여 한 일입니다.

와이드 후: 알고 있다! 어째서 단 한마디 나와 상의도 하지 않았단 말이냐. 나를 신뢰하지 못한다는 증거가 아니냐! 당분간 출사를 중지시키겠다. 집에서 반성하고 있도록!

무톤: 예….

무톤이 나가자 곧 이어 네벨스탄이 와이드 후 앞에 나선다.

와이드 후: 무슨 용건이라도 있나, 장군?

네벨스탄: 무톤에게 출사를 금지시키셨다구요.

와이드 후: 불만인가?

네벨스탄: 아닙니다. 폐하의 조치를 정당하다고 생각합니다. 다만, 무톤의 일을 누가 대신할지 그것이 문제입니다.

와이드 후: 그런 문제는 장군이 걱정할 필요없어. 내가 알아서 결정하겠다.

네벨스탄: 폐하의 측근에 있는 것은 무톤을 비롯해 모두 선대부터 와이드를 위해 애써온 사람들뿐입니다. 그런 사람들을 멀리하고 이런 정체를 알 수 없는 신출내기를 가까이 하신다면 저도 물러나도록 하겠습니다.

와이드 후: 나의 부하들은 모두 아버지대부터 일하고 있는 사람들뿐이야. 모두 내가 젊다고 해서 가볍게 여기고 있어. 모든 것을 자기들 마음대로 결정하려 하고 있다구. 좋은 기회다. 누가 와이드의 지배자인지 깨닫게 해 주겠다.

규스타브: 말씀대로입니다.

규스타브는 아직 젊고 사려가 깊지 못한 와이드 후를 자극하여 중신들을 분열시키는데 성공한다. 와이드 함락의 장애물이 모두 제거된 것이다. 규스타브는 만약의 사태에 대비해 군주의 성에 마련되어 있는 비밀통로를 찾아 침투로로 사용하기로 한다. 1층 집무실의 입구를 통해 지하비밀통로로 들어가자.

도중에 있는 다리를 내리기 위해서는 위쪽에 있는 도르레를 돌려야 하는데 이를 오른쪽으로 돌리면 그냥 다리가 내려올 뿐이지만 왼쪽으로 몇 번이고 계속해서 돌리고 있으면 다리가 고장나서 지주가 떨어지고 다리 건너편은 물론 보물상자가 있는 곳으로도 갈 수 있게 된다. 일단 오른쪽으로 한번 돌리면 되돌릴 수 없으므로 보물상자를 얻고 싶다면 왼쪽으로 돌리도록 하자.

선택문
1. 오른쪽으로 돌린다
2. 왼쪽으로 돌린다

다리를 지나면 오른쪽으로 낡은 문이 보이는데 조사해 보면 선택문이 나온다.

1. 부숴버린다
2. 내버려둔다

여기서 문을 부수고 들어가 계단 위의 상자를 조사하면 와이드의 망령검사와의 전투가 시작된다. 망령검사는 상당히 다채로운 기술을 사용하지만 특별히 치명적인 것은 없으므로 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 망령검사를 이기면 1000CR을 얻을 수 있다. 돈을 얻기가 대단히 어려운 이 게임에서 1000CR은 상당히 큰 돈이므로 여유가 된다면 한번 들러주도록 하자.



구석에 있는 그림을 밀면 비밀통로의 문이 열린다


레버를 왼쪽으로 돌리면 보물상자를 얻을 수 있다


이곳의 상자를 조사하면 망령검사가 나타난다

통로를 빠져 나오면 규스타브는 프린을 시켜 켈빈의 군대를 부르도록 한다. 와이드의 중진들이 빠져나가고 성안으로의 잠입로까지 확보한 지금, 성은 규스타브의 손아귀에 있는 것이나 다름이 없는 것이다. 규스타브는 떠오르는 태양을 바라보며 가슴이 벅차오르는 것을 느낀다.


드디어 해냈어. 이제 와이드는 나 규스타브의 것이다!



네벨스탄은 규스타브의 계략을 눈치채고 성으로 향하지만 때는 이미 늦었다

## 1242년 규스타브와 해적 (ギュスターブと海賊)

영웅 규스타브에게는 얽힌 전설도 많다. 이것도 그 중 하나…. 인트로에서 알 수 있듯 이 시나리오는 역사의 진행과는 무관한 사이드 스토리이다. 단, 후대의 시나리오를 먼저 플레이해 버리면 이것은 사라져 버리므로 와이드 탈취 바로 이 시나리오를 선택하도록 하자.

와이드를 거점으로 삼은 지도 벌써 2년. 규스타브의 집무실에서 무톤이 국정전반에 관한 사항을 보고하고 있다.

**무톤 : …철제품의 생산량은 전기대비 2배입니다.**

**규스타브 : …응….**

**무톤 : 가격이 비교적 저렴한 철제장비로의 교체로 군의 유지비용도 저하하여 재정에 도움이 되고 있습니다.**

**규스타브 : …… . …응….**

**무톤 : 그러나 한편으로는 목탄의 사용량이 증가하여 목탄가격이 상승하고 있습니다. 그에 따라 주변 삼림에서는 무허가 벌채가 횡행하고 있고, 장래를 위해서도 목탄의 사용량을 늘리….**

**규스타브 : …….**

**무톤 : 감히 말씀드립니다만, 규스타브님.**

**규스타브 : 응?**

**무톤 : 이래서는 업무보고고 뭐고 안되겠군요.**


규스타브는 국정에 관심을 보이지 않는다

무톤을 규스타브를 끌고 밖으로 나간다.

**무톤 : 규스타브님은 아직 한참 젊으셔서 이렇게 실내에만 틀어박혀 계시면 안되겠습니다.**

**규스타브 : 이봐, 무톤!!**

**무톤 : 공무는 제게 맡겨 주십시오.**

**규스타브 : 어이 이봐!**

밖에서는 한 병사가 켈빈에게 어떤 사건에 대한 보고를 하고 있다.

**병사 : 아무래도 이국의 상선이었던 것 같습니다. 부근에 위험한 암초도 없고, 아무래도 침몰의 원인은 사고가 아니었던 듯 합니다.**

**켈빈 : 생존자는 없다…. 역시 해적들 짓인가.**

**병사 : 해적선이 그 부근에 있었던 것은 확실합니다만, 증거는 없습니다.**

**무톤 : 무슨 일이 있었습니까?**

**켈빈 : 이 부근의 바다에서 다른 나라의 배가 난파했다고 해서. 그런데 무슨 일이지?**

**무톤 : 군주가 이렇게 흐늘흐늘해서는 국가의 존망이 위태롭습니다. 한 2, 3일 쉬게 해 드리려고.**

**켈빈 : 하긴 그렇군.**

무톤을 규스타브를 아예 성밖으로 몰아내 버린다.

**규스타브 : 어쩌려고 그러는 거야 무**

### 디거 포인트



와이드의 디거 포인트는 마굿간(?) 앞. 이벤트에 들어가면 한동안 올 기회가 없으므로 지하비밀통로 공략 전에 들러주도록 하자.

마굿간 앞을 조사해 보자. 받을 수 있는 캐릭터는 깅가(ギンガー)

톤!!

무톤: 의자에 앉아 있는 것만으로는 결코 깨달을 수 없는 것도 있습니다. 특히 당신께서는 바깥바람을 쏘여야 성장하는 편이 아닙니까. 이봐, 자네. 규스타브님의 안색이 좋아지실 때까지는 절대 들여보내면 안되네.

병사: 예!

규스타브: 무톤 녀석 무슨 생각을 하고 있는거야.

대화가 끝나면 마을을 돌아다녀 보자. 마을에는 외국에서 선단이 들어와 있는지 여관은 아예 전세를 냈고 주점앞에서는 전에 못 보던 상선대 삼총사라는 친구들이 주점의 여종업원 얘기로 한참 달아올라 있다. 목장쪽의 집 역시 은범선단(銀帆船團)이 모두 빌렸다고 한다.





와이드는 온통 외국의 선원들로 가득하다

다시 주점으로 가보면 문앞에 있던 상선대 삼총사가 여종업원을 희롱하고 있다. 그들은 알만한 사람들 사이에선 제법 악명이 높은 무리인 모양이다. 하지만 규스타브가 누군지도 모르고 겁도 없이 시비를 걸던 상선대 삼총사는 혼쭐이 나서 도망쳐 버린다.



검이라고 하는 건 이렇게 쓰는 거다!

상선대 삼총사를 보고 질이 나쁜 외국의 선원들이 주민들에게 피해를 입힐 것을 우려한 규스타브는 그들의 숙소를 찾아가 확실히 경고를 해 주기로 마음먹는다. 여관으로 가서 문을 지키고 있는 사람에게 대표자를 찾으면 잠시 기다리라고 하므로 우선 은범선단의 숙소쪽으로 가보자. 그곳에는 은범선단의 우두머리가 있는데 그는 규스타브를 영입하고자 하는 뜻을 밝힌다. 하지만, 규스타브는 그의 제의를 거절하고 경고의 말만을 전한다. 다시 여관으로 가보면 선원이 안으로 안내해 줄 것이다. 상선대의 우두머리는 삼총사의 말을 듣고 규스타브에게 자신들의 사연을 이야기한다.

규스타브: …너희들은 아까 그….

단장: 이 녀석들이 마을에서 도리에 어긋나는 행동을 했다는 얘길 들었습니다. 아무튼 저로서도 깊은 사과의 말씀을 드리는 바입니다.

삼총사1: 면목없습니다!!

삼총사2: 잘못했습니다!!

삼총사3: 죄송합니다!!

규스타브: ……. 마을 사람들은 불안에 싸여 있다. 문제가 생기기 전에 조속히 출항해 주었으면 한다.

단장: 당신은 치안회의 회장이라도 하고 계시는지요?

규스타브: (이 사람들도 내가 누군지 잘 모르는 모양이군)

단장: 하지만 말입니다. 출항하고 싶어도 하지를 못하고 있습니다.

규스타브: (하긴 외국의 영주 따위 이름뿐이지 얼굴까지는 모르는 게 당연하지)

단장: 그래서 당신께 꼭 부탁드리고 싶은 일이 있습니다만….

규스타브: 뭐라고?

단장: 저희가 조기에 출항하기 위해서 부탁드리고 싶은 일이 있다는 말씀입니다. 이제 알아들으셨나요?

규스타브: 그러니까 전에 침몰한 남작의 배에서 은범선단이 그 크벨을….

단장: 「해황의 보옥」입니다.

규스타브: 그걸 탈취했다고?

단장: 은범선단이라고는 하지만 그들의 실체는 해적…. 애당초 남작의 배는 그들이 습격해서 침몰시킨 것인지도 모릅니다. 해황의 보옥은 저희 나라에서는 교역권을 상징하는 중요한 크벨로서…. 그것을 손에 넣기만 하면 해적이라 할 지라도 무조건 교역권을 갖게 되는 것입니다.

규스타브: (희한한 제도군…)

단장: 당신의 실력을 알아보고 부탁드리는 것입니다. 부디 크벨을 되찾아 주십시오. 그것을 해적들에게 빼앗긴 채 조국으로 돌아갈 수는 없습니다!

규스타브: 잠깐만, 그건 당신들끼리 해결할 문제가 아닌가!?

단장: 저희들에게는 교역권을 둘러싸고 다투어서는 안된다고 하는 규칙, 즉 휴전협정이 있습니다.

규스타브: (이건 정말 멋지군! 해적선에 탈 기회는 그리 많은 게 아니야!)

단장: 물론 보수는 충분히 드리겠습니다.

규스타브: (하지만 다른 나라의 정치적 문제에 내가 개입한다는 건 아무래도 좀 곤란해…. 그래, 내 신분을 밝히지 않고 단독으로 행동하면…. 그렇게 하는 게 여러모로 좋겠군!)

단장: 승낙해 주시겠습니까?

규스타브: (무톤도 놀다 오라고 했고, 망설일 것 없잖아?) 좋아… 받아들이겠다!

단장: 고맙소. (해황의 보옥에 대해 설명한 후) …그것이 해황의 보옥의 대략적인 특징입니다.

규스타브: 알겠다.

단장: 아, 그리고 또 한 가지! 은범선단에는 바트라고 하는 남자가 있는데 그에게 접근하지 않는 편이 좋을 겁니다.

규스타브 : 그렇게 강한가?

단장 : 게다가 머리까지 비상합니다.

규스타브 : 바트라… 기억해두지!

대화가 끝난 후, 삼총사에게 말을 걸어보면 양 선단과 해황의 보옥 등에 대해 자세한 설명을 들을 수 있다. 그런데 이야기를 들어보면 사실 무역권은 동일 조건의 자유경쟁 체제하에서 은범선단이 차지한 것이라서 상선단 단장의 주장은 명분이 조금 약한 느낌이다. 만약 은범선단이 남작의 배를 습격한 것이 아니라면 그들이 크벨을 차지한 것은 정당한 일이 되기 때문이다. 어쨌든 부탁을 들어주기로 했으니 은범선단의 우두머리에게 말을 걸어 선단의 일원으로 들어가도록 하자.



상선단장은 규스타브에게 해황의 보옥을 되찾아 달라고 부탁한다

선장은 선원들에게 규스타브를 소개한다. 상선단장에게 얘기를 들었던 바트라는 자는 규스타브를 경계하는 눈치이다.



바트는 규스타브의 영입에 대해 불만을 표시한다

소개가 끝나고 규스타브는 크벨을 찾아보기 위해 창고로 내려가려 하지만 지금은 짐을 정리중이라서 지나갈 수가 없다. 짐이 정리되기까지는 제법 시간이 걸리는 모양이다. 일단 선장에게 가서 대화를 나눠보자.

규스타브 : 꽤 경기가 좋은 모양이군.

선장 : 물론이지, 바로 얼마 전에 외국의 교역선을 한탕 했거든.

선원1: 크아아~ 그땐 정말 통쾌했었지!!

1. 습격한 배에 관해서
2. 공연한 일은 물어보지 않는다

규스타브 : 외국? 나는 귀족의 배라고 들었는데?

선원2: 귀족이라면 남작님의 배말인가?

선장 : 소문을 믿지마라.

규스타브 : 소문?

선장 : 전리품 리스트는 나중에 내방으로 가지고 와라.

선원2: 예!

선장은 남작의 배를 습격한 것을 부인하는 식으로 말하지만 현재로서는 믿기 어려운 얘기이다. 선장이 들어가면 남아있는 선원에게 남작의 배에 관해 자세한 이야기를 들어보자.

선원2: 뭐지?

1. 전리품에 관해서
2. 남작의 배에 관해서
3. 세상사는 이야기

규스타브 : 남작의 배는 해적에게 당했다고 들었는데.

선원2: 그건 상선대가 퍼뜨린 중상모략이겠지. 나는 그때 비번이어서 잘 모르니 저 친구한테 물어보라구. 어이!

선원3: 왜 그래?

선원2: 이 친구가 남작님의 배에 대해 알고 싶다고 해서.

선원3: …그 얘기는 그다지 하고 싶지 않은 걸.

대답한 선원에게 가서 다시 남작의 배에 관해 물어보자.

1. 보물상자에 관해서
2. 남작의 배에 관해서

선원3: 남작의 배는 몬스터에게 당한거야.

규스타브 : 몬스터? 어떻게 그렇다는 걸 알지?

선원3: 그건 우리가 남작의 배를 구조했으니까 말이야.

규스타브 : 구조했다고!?

선원3: 정말 참혹한 광경이었어. 우리들이 도착했을 때에는 이미 배는 가라앉고 있었고 승조원들은 전멸이었지. 더 이상 기억하고 싶지도 않아.

선장의 말은 아무래도 사실이었던 듯 하다. 하지만 약속은 약속이므로 이제 해황의 보옥을 찾으러 가보자.




남작의 배는 몬스터들에 의해 침몰되었다고 한다

선실로 내려가 보면 선원이 남은 짐들을 정리하고 있다.

1. 도와줄게
2. 기다려 줌

도와주겠다고 하면 해황의 보옥이 있는 창고로 갈 수 있다. 하지

만, 해황의 보옥은 특별한 장치로 보호되고 있어 현재로선 접근할 수가 없다. 밖으로 나가면 선실에 바트가 있다. 잠시 어색한 공기가 지나가는데 이때 갑판에서 슬라임이 나타났다는 소리가 들린다. 무리에서 떨어진 몬스터가 헤매다가 배위로 올라온 것이다. 바트는 자신이 충분히 해결할 수 있음에도 불구하고 무슨 생각인지 규스타브에게 슬라임의 처리를 맡긴다.

1. 받아들인다
2. 바트에게 양보한다



장치를 해제하기 전에는 해황의 보옥을 빼낼 수 없을 듯 하다



바트는 일부러 슬라임의 처리를 규스타브에게 맡긴다

슬라임을 처치한 뒤, 바트와 대화를 나눠보자.

규스타브 : 납작을 구했다고 하더군.

바트 : 못 믿겠나?

규스타브 : 뭐, 세상에는 의외의 놈이 착한 사람인 경우도 있지.

바트 : 아하하하! 의외의 놈이라! 나는 귀족을 싫어하지만 납작님은 다르다. 그 사람은 우리들의 고향마을을 사랑해 주었어. 산호로 만든 머리장식, 마을의 명물이었던 건어물, 할머니의 융단. 고향의 특산물을 소중히 여기면서 교역을 해주고 있었지.

규스타브 : 자네는 납작의 뒤를 이어 교역을 할 생각인가…?

바트 : 해적이 교역을 한다니까 이상한가?

규스타브 : 아니… 하지만 해적이라고 하는 신분은… 자네의 꿈을 실현하는데 있어 커다란 장애가 될 지도 몰라.

바트 : …….

규스타브 : 사람들은 타인을 모양새나 표면으로 밖에는 보려들지 않으니까.

바트 : 마치 당신 자신이 그런 경험을 한 듯한 말투로군.

바트와 대화를 마친 뒤, 선장실로 가보자. 어찌된 일인지 선장의 책상에 해황의 보옥이 놓여 있다.

규스타브 : (앗! 해황의 보옥이다!)

선장 : 무슨 일이지?

규스타브 : 이 크벨은 어디서 난 거요?

선장 : 그래, 넌 우리를 의심하고 있었던 거군! 하긴, 무리도 아니지. 우리가 더러운 짓을 해 온 건 사실이니까.

1. 찬스닷! 크벨을 가지고 댓시!
2. 선장과 좀더 이야기한다

규스타브 : 그럼 역시 납작을 습격한 건가!?

선장 : ……. 너는 저 항해도를 보고 뭘 느끼지?

1. 세계가 넓다는 것을 실감한다
2. 모험심이 용솟음친다
3. 더러운 지도군 이거

여기서는 가장 무난한 첫 번째를 선택하기로 하겠다.

선장 : 그런가… 나도 그랬다! 나도 일찍이 너와 같은 젊은이였다. 나는 세계를 돌아다니며 갖가지 문화를 접해 왔다. 그리고 이 나이가 되어서야 간신히 깨달았지. 세계속에서의 내 자신…. 그리고 내 고향의 역할과 가치를 말이야. 납작님도 그 사실을 잘 알고 계셨다. …이걸로 대답이 됐나? 기회가 있으면 그 지도를 한번 천천히 들여다보게.

선장과의 대화가 끝나고 아래층의 창고로 내려가 보자. 선원들이 전리품 중에 들어있는 술을 꺼내 마시려다 규스타브를 보고는 자리를 뜬다. 그런데 그곳에서 규스타브는 선장실에서 바트와 선장이 대화하는 것을 엿듣게 된다. 바트는 규스타브를 왕가의 밀정으로 의심하지만 선장은 규스타브에게서 자신의 젊은 시절을 보고 이미 그를 신뢰하고 있는 눈치이다. 그러자, 바트 역시 규스타브가 했던 말을 떠올리고는 그에 대해 어느 정도 호감을 갖고 있음을 내비친다. 그런데 그때 배가 몬스터들의 무리와 충돌하고 배안은 온통 슬라임으로 뒤덮이는 비상사태가 발생한다. 선원의 말을 전해듣고 상황을 살피러 갑판으로 올라온 규스타브. 선장을 비롯한 모든 선원들은 벌써 슬라임들과의 전투가 한창이다. 덮쳐오는 슬라임을 가볍게 처리한 뒤 창고 쪽 문을 통해 선장실로 가 보자.



규스타브는 혼란을 틈타 해황의 보옥을 탈취하기로 한다

해황의 보옥을 차단하고 있는 장치를 해제하기 위해서는 옆에 있는 나침반을 맞춰야 하는데 선장실의 항해도가 그 열쇠인 것이다. 항해도의 곡선은 항로를 가리키고 곡선의 빗금은 소요시일을 나타낸다.

1. 북회귀항로
2. 남주회항로
3. 동무역항로

여기서는 동무역항로를 기억하기로 하겠다. 나침반으로 가서 남(南)-3일, 남동(南東)-2일, 동(東)-1일, 북동(北東)-2일로 입력을 하자. 정확히 입력을 마치면 보호장치가 해제된다.



나침반의 패스워드를 입력해 보호장치를 해제시킨다

이때 갑판에서 슬라임과 싸우고 있던 바트는 규스타브가 보이지 않는 것을 알아채고 급히 해황의 보옥이 있는 창고로 향한다.

바트 : 규스 !!

선장 : 애송이…. 거기서 떨어져라 !

바트 : 도대체 정체가 뭐야 ! 상선대의 스파이냐 !?

규스타브 : …….

선장 : 그런거냐… 애송이 !!

바트 : 당신은 정말 대단해. 그렇게 진짜 동료가 된 것처럼 행동하고선, 실은 우리의 꿈을 짓밟을 기회를 노리고 있었던 것뿐이었군 !!

규스타브 : 나는….

바트 : 의외의 놈이 착한 사람이라구? 잘도 지껄이더군. 하지만 말이다. 그 물건에는 남작님의 혼도 들어있단 말이다. 상선대 따위에게 넘겨줄까 보냐 !

선장 : 각오해라 규스 !!

일행 : !

이때, 슬라임이 갑자기 선장을 덮친다.

선장 : 제길 ! 이런 곳까지 ! 으악 !

바트 : 이놈이 ! 선장 ! 정신차리세요 !

규스타브 : 위험해 ! 놈은 아직 살아 있어 !

바트가 방심하는 사이, 죽은 줄 알았던 슬라임에게 공격당하고 이어 나타난 슬라임들에게 포위되고 만다.

바트 : 윽…! 내가 이렇게….

규스타브 : 바트 !

바트 : …제길… 나도 여기까진가…. 억울하군… 이제부터가 시작인데….

규스타브 : 바트….

바트 : 가라 ! …상선대의 영감님께 안부나 전해라….

규스타브 : (교역권의 문제는 어차피 이국의 문제다…. 하지만, 운명과 싸우며 자신의 꿈을 잡으려 애쓰는 바트의 모습은… 또 한사람의 나 자신…. …거울 속에 비치는 나 자신의 모습이 아닌가…)

마음을 돌리고 바트를 구해주기로 하는 규스타브.

규스타브 : 나는 규스… 은범선단의 규스야 ! 지금은 그걸로 족해. 어서 이 놈들을 쓰러뜨리고 항구로 돌아가자. 그리고 넌 교역을 시작하는 거야.

바트 : 믿을 수는 없지만… 너와 둘이 싸우면 모두 살아 돌아갈 수 있어…. …뒤쳐지지 말라구.

규스타브 : 물론이지 !


바트의 모습에서 동지애를 느낀 규스타브는 그를 도와주기로 한다


해적들의 교역품은 무기와 마약이 아니고 산호의 머리장식과 수제융단이라오…

뜨겁게 자신의 꿈을 좇는 남자 바트. 규스타브는 그를 보고 또 한층 위대한 남자로 성장하는 것이었다.

## 1245년 아버지의 죽음
(父の急逝)

규스타브가 와이드 성을 본거지로 삼은 지 5년. 무튼의 노력으로 이제는 주민들도 규스타브를 인정하게 되고 부하도 많이 모였다. 모든 것이 순조롭게 진행되고 있던 어느 날, 그에게 아버지 규스타브 12세의 갑작스런 사망소식이 날아든다.

케빈 : 어떻게 할 생각이야, 규스타브?

규스타브 : 어떻게 하냐니, 뭘 말이야? 난 추방된 사람이라구. 아무 관계도 없단 말이야. 어머니께서 살아 계셨더라면 테름이나 놀에 돌아갈 수 있었겠지. 하지만 나는 이제 그곳에 돌아갈 생각은 없어.

켈빈 : 하지만, 너는 규스타브왕의 장남이잖아. 네게는 피니왕국을 계승할 권리가 있어.

규스타브 : 왕의 후계자는 이미 결정되어 있을거야. 게다가 동생 필립도 있어. 누이 마리에게도 남편이 있고. 어느 쪽이나 상관없겠지. 그게 뭣하다면 너라도 괜찮아, 켈빈.

한편 부하들은 규스타브가 피니에 관심을 보이지 않는 것에 대해 의구심을 품는다.

병사1: 어째서 규스타브님은 출진의 명을 내리지 않으시는거지?

병사2: 아무래도 켈빈님께서 반대하고 있는 모양이야.

병사3: 그분은 순수한 술사(術士)시니까.



병사4: 그것이 사실이라면 용서할 수 없어! 켈빈님께 담판을 지으러 가자!

병사5: 좋아, 가자!

한편, 켈빈의 집무실에서는….

켈빈 : 망설이고 있는 건 규스타브 자신이다. 나는 그에게 왕위계승권을 주장하도록 권하고 있다.

병사1: 그게 정말입니까? 그렇다면 켈빈님은 저희들의 의견에 찬성해 주시는 겁니까?

켈빈 : 물론이다. 와이드에서 훈련을 거듭해 온 수년간은 바로 이때를 위한 것이었다.

레스리 역시 규스타브의 결심을 돕는다.

레스리 : 당신이 원하는 대로 하면 되는거야. 당신을 따를 것인지 아닌지는 한사람 한사람이 결정할 문제니까.

규스타브 : 너는 어떻게 하겠어, 레스리. 따라와 줄 거야?

레스리 : 글세. 어떻게 할까?

주위의 설득에 규스타브의 마음도 어느 정도 돌아선 듯 하다. 이제 의견은 거의 모아졌지만 한가지 문제가 남아 있었다.

규스타브 : 너희들의 의견은 잘 알았다. 하지만 나는 군의 지휘를 해본 경험이 없다. 이런 문외한이 이길 수 있는 상대가 아니야. 나는 질 것을 알고 싸우는 자는 바보라고 생각한다. 어떤가, 누구 수천의 군사를 움직여본 경험이 있는 자는 없는가?

무톤 : 삼가 말씀드립니다, 규스타브님. 네벨스탄을 부르시는 게 어떠하올런지요?

규스타브 : 하지만 무톤, 벌써 수차 그를 초청하지 않았는가. 나 스스로도 찾아가 보았고 토마스 경에게 부탁한 적도 있어. 긍지가 높은 사람인 만큼 전 주군을 해친 나와 함께 일하려 하지 않을거야.

무톤 : 규스타브님의 말씀대로 지금 와이드에는 전략, 전술, 병참 등에 정통한 인물이 없습니다. 네벨스탄은 재능있는 사내입니다. 규스타브님을 위해 반드시 필요합니다. 제게 한번 맡겨주시지 않겠습니까?

규스타브 : 알겠다. 자네에게 맡기도록 하지.

규스타브는 네벨스탄의 등용문제를 무톤에게 맡기기로 한다.

네벨스탄의 집을 찾은 무톤.

네벨스탄 : 무톤인가, 오래간만이군. 여전히 바쁜가?

무톤 : 예, 장군.

네벨스탄 : 그만두게, 이젠 장군이 아닐세. 설마 내게 다시 한번 장군을 하라고 말하려 온 건 아니겠지? 그렇다면, 거절이야.

무톤 : 아니, 오늘은 손님을 모시고 온 것 뿐입니다

실마르 : 안녕하시오?

네벨스탄 : 시, 실마르 선생! 오래간만입니다. 무톤! 네 녀석 하는 짓이 비겁하군.

무톤 : 칭찬해주시다니 영광입니다, 장군.

무톤이 돌아간 뒤, 대화를 나누는 두사람.

실마르 : 나는 그의 인생에 책임을 느끼고 있습니다. 교사로서 그를 이끌어야 하는 입장이었기 때문입니다. 하지만 그보다도 그의 미래가 어떻게 될 것인지. 그의 운명이 알고 싶습니다.

네벨스탄 : 그럴 정도의 인물이란 말씀입니까, 그 남자가?

실마르 : 그건 알 수 없습니다. 다만, 술을 사용하지 못하는 그가 어디까지 갈 수 있을 것인가? 그것을 지켜보고 싶은 것입니다.

네벨스탄 : 그렇습니까. 실마르 선생께서 그렇게까지 말씀하신다면 저도 함께 따라가 보지요. 그의 운명에.



갑작스런 부친의 사망소식에 규스타브는 쉽게 결정을 내리지 못한다



의견을 모아 결단을 내릴 것을 요청하는 부하들




규스타브의 휘하에 들어 올 것을 거부하고 있던 네벨스탄도 실마르의 설득에 따라 힘이 되어주기로 한다

## 1247년 상륙 (上陸)

피니왕 규스타브 12세가 죽은 후, 왕위는 규스타브의 이복동생인 규스타브14세가 계승했다. 규스타브는 아버지 규스타브 12세가 남긴 유산, 즉 피니왕국에 대한 상속권을 주장하고 군사를 장악했다.

1247년 로드리스랜드 해안.

케빈: 어떤가 규스타브. 20년만에 동대륙에 돌아온 기분은?

규스타브: 별로.

케빈: 감정이 없는 녀석이군. 실마르 선생을 따라 소피님과 함께 도망쳐 왔는데 돌아올 때는 상황이 이렇게 바뀌었잖아. 이렇게 일군을 이끌고 돌아오게 되리라 상상이나 했었나? 뭔가 느껴지는 게 있을텐데.

규스타브: 어머니께서 살아계셨더라면 뭐라고 하셨을까.

케빈: 물론 기뻐해 주셨을거야.

규스타브: 나는 지금부터 배가 다르다고는 하지만 동생과 싸우지 않으면 안돼. 이런 피비린내 나는 살벌한 일을 어머니는 바라지 않으실 거야.

케빈: 그렇게 약한 모습, 어울리지 않아.

규스타브: 이제부터 수많은 애니마가 사라져 가. 자신을 위해, 가족을 위해 필사적으로 싸울거야. 나를 왕위에 올리면 잃어버렸던 모든 것을 보상받을 수 있다고 믿고 싸우는 거지. 하지만 나는 왕위를 원하지 않아. 자신이 할 수 있는 일을 확인해 보고 싶은 것 뿐이야. 그런 제멋대로의 목적을 위해 모두의 애니마를 희생시킨다. 애니마가 없는 남자가 생각할 만한 얘기잖아?

케빈: 잘 들어 규스타브. 네가 무슨 생각을 하든 상관없지만, 병사들 앞에서는 그런 말, 절대 입밖에 내지 말아. 알겠지.

네벨스탄: 여기 계셨군요.

규스타브: 상륙은 순조롭게 진행되고 있나, 장군?

네벨스탄: 예, 문제없습니다. 상륙은 성공했고, 각지에 사자를 보낼 생각입니다, 그리고, 규스타브 12세와 소피 왕비님 사이에서 태어난 정통 후계자가 귀환했다는 사실을 알리겠습니다.

규스타브: 나는 정통 후계자가 아니오, 장군. 그냥 병신일 뿐이지.

네벨스탄: 규스타브님, 이 전쟁의 목적을 분명히 해 둘 필요가 있습니다. 우리들을 남대륙에서 온 침략자라고 생각하게 되면 동대륙의 사람들은 필사적으로 저항할 것입니다. 그러나, 싸움이 피니왕가 내부의 다툼이라면 어느 쪽이 이겨도 마찬가지. 그들은 이긴 쪽에 복종할 뿐입니다. 그렇기 때문에 군사적 측면에서 볼 때, 이 싸움을 규스타브와 규스타브의 싸움으로 하지 않으면 안되는 것입니다.

규스타브: 알겠소, 장군. 그 부분에 대해서는 전적으로 맡길테니 케빈과 상의해서 결정해 주시오.



규스타브의 말에는 술불능자로서의 열등의식이 강하게 드러난다

규스타브는 마음이 착잡한 듯 두 사람에게 결정을 일임하고 자리를 뜬다.

케빈: 장군, 어떻게 생각하십니까? 규스타브는 원래 냉정하고 날카로운 녀석이었는데, 자신의 문제만 나오면 갑자기 판단력이 없어져서 될대로 되라는 식이 되어 버립니다.

네벨스탄: 케빈공은 자신의 혈통을 자랑으로 여기십니까?

케빈: 물론이오. 야데백가에 태어난 것을 자랑으로 여길뿐더러, 그것을 위해 의무도 기꺼이 수행하고 있소.

네벨스탄: 규스타브님은 자신의 피를 저주하고 있습니다. 자신뿐만 아니라 주위의 사람들까지 끌어들여 불행하게 만들어 간다, 그 사실에 마음이 억눌리고 있습니다. 술을 사용할 수 없는 자신이 무시당한다고 생각하고 있습니다. 그에 대해서는 자신도 어찌 할 수 없는 분노를 느끼고 있습니다. 한편으로는 자신의 능력을 있는대로 시험해 보고 싶다고 하는 긍정적인 정신의 소유자이면서 자신에게 자신감도 가지고 있습니다.

케빈: 잘 관찰하고 있군, 과연.

네벨스탄: 실마르 선생의 말씀을 옮긴 것뿐입니다. 나는 규스타브님의 어두운 면이 커지지 않도록 해야한다고 생각하고 있습니다. 그를 위해서는 케빈공, 당신의 존재가 중요합니다.

케빈: 음… 큰일이군. 어쨌든 지금은 이 싸움을 잘 이끌어 나가야 하는데. 규스타브는 물론, 우리들의 미래를 위해서도.



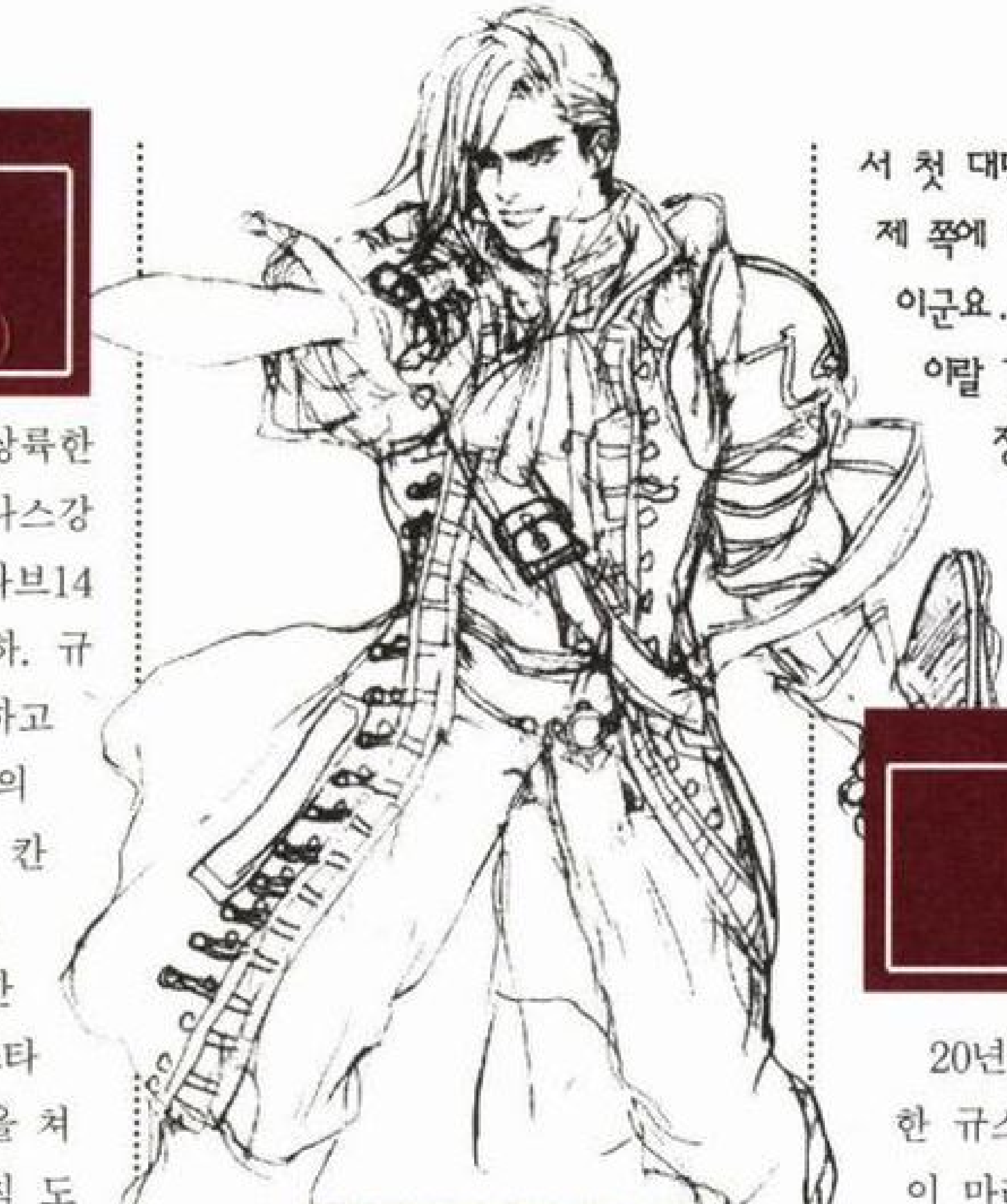
네벨스탄은 규스타브의 심경을 정확하게 꿰뚫어본다

## 1248년
## 바켓힐의 전투
(バケットヒルの戦い)

무사히 로드리스랜드에 상륙한 규스타브군은 동진하여 아나스강을 넘어섰다. 피니왕 규스타브14세는 휘하의 제후를 모아 남하. 규스타브군은 잘 고개를 봉쇄하고 저항한다. 국왕군은 병력수의 차를 이용하기 위해 오토후 칸탈이 이끄는 별동대를 편성, 규스타브군의 후방을 치게 한다. 이 움직임을 간파한 규스타브군은 잘 고개에 위장 진영을 쳐놓은 채 은밀히 퇴각. 때마침 도착한 야데백의 증원부대와 합류. 칸탈의 별동대를 공격한다. 그러나 칸탈은 전투를 회피하고 퇴각. 이후 싸움을 방관하는 자세를 취한다. 이윽고 잘 고개에서 규스타브군이 물러났음을 안 왕국군은 추격세로 들어간다. 규스타브군은 이를 맞이하기 위해 이동. 한의 폐허 부근의 바켓힐에서 양군은 격돌한다. 규스타브 운명의 날이 시작된 것이다.



칸탈의 방관으로 전세는 규스타브에게 유리하게 돌아간다





규스타브 14세는 절규하며 형장의 이슬로 사라진다

전투에서 승리하면 규스타브 14세가 끌려와 규스타브 앞에 무릎을 꿇게 된다.

규스타브: 처음 뵙겠습니다. 국왕폐하. 경우에 따라서는 서로 다른 입장에서 첫 대면을 가질 수도 있었습니다. 제 쪽에 아주 조금 운이 있었던 모양이군요. 왜 말이 없으시지요? 병신이랄 것은 없다는 얘긴가요? 케빈, 장군. 뒤를 부탁한다. 그럼 안녕, 폐하.

규스타브 14세: 넌 병신이야. 병신――.

## 1248년
## 형제 재회
(兄弟再會)

20년만에 고향 텔름으로 개선한 규스타브. 왕궁에서 그는 누이 마리와 동생 필립을 다시 만나게 되지만….

네벨스탄: 올해 세금은 모두 걷었겠지?

대신: 일부를 제외하곤 모두 성내로 운반해 두었습니다.

케빈: 오토후의 몫이 미납으로 되어 있군.

대신: 예. 오토후는 올해 여러 가지 핑계를 대며 납세를 미루어 왔기 때문에.

규스타브: 정세의 변화를 예상하고 대비하고 있었던 거겠지. 빈틈없는 녀석이야.

네벨스탄: 방심할 수 없겠군요.

### 바켓힐의 전투(バケットヒルの戦い)

● 승리조건
규스타브 14세를 격파

● 패배조건
규스타브가 격파당한 경우
방어라인을 돌파당한 경우


◆ 전투에서는 궁병의 지원과 지연시간이 짧은 연휴기를 최대한 활용하자

화면 하단의 방어라인이 뚫리면 패배이므로 가능한한 적을 아래쪽으로 접근시키지 않도록 하자

클리어 조건은 적의 전멸로도 충족되지만 상대의 군세가 상당히 강하므로 조무래기 부대는 일단 무시하는 편이 좋다. 게다가 예비병력이 20이나 되므로 아무리 쓰러뜨려도 다음 턴에는 계속해서 병력이 보충되어 버린다. 그에 비해 우리측의 예비병력은 3이므로 가급적 불필요한 충돌을 피하면서 규스타브 14세의 본대를 노리자. 전략시뮬형식으로 진행되는 전쟁이벤트는 이후로도 계속 등장하므로 여기에서 진행방법을 완전히 숙지해 두도록 하자.



병사: 보고 드립니다. 오토후비가 면회를 희망하고 있습니다.

규스타브: 마리가? 이곳으로 들라고 해라.

네벨스탄: 저희도 그만 물러가겠습니다.

규스타브: 아니, 있어 주게. 병사에게도 자신을 오토후비라 밝혔지 않나. 오토후의 사자로서 왔다고 생각하는 편이 좋아.

잠시 후, 마리가 들어와 인사를 한다.

마리: 오토후의 아내, 마리입니다. 처음 뵙겠습니다. 오라버님.

규스타브: 처음 뵙겠습니다라…. 이상한 인사군, 남매간인데.

마리: 예. 하지만 제게 있어서는 처음이나 마찬가지입니다. 20년입니다, 오라버님.

규스타브: 그간 쌓인 이야기도 많겠지만 오늘은 뭔가 중요한 용건이 있는 것 아닌가, 오토후비?

마리: 예. 보신 바와 같습니다. 제 남편, 오토후 칸탈은 규스타브님께 충성을 다할 기회를 받고자 하고 있습니다. 주제넘은 말이라 생각하시겠지만 저로서도 잘 부탁드리겠습니다, 오라버님.

규스타브: 충성이고 뭐고, 누이의 남편이니 매부가 아닌가. 안심하고 오토후령을 다스려도 좋다. 그렇게 전해 주게.

마리: 그 말씀을 듣고 안심했습니다. 불필요한 피를 흘리지 않고 마무리 지을 수 있겠군요. 오라버님, 드리고 싶은 말씀이 많이, 정말 많이 있습니다만, 오늘은 이것으로 실례하겠습니다. 한시라도 빨리 이 사실을 칸탈에게 알리고 싶습니다.

네벨스탄: 간단히 숙이고 들어오는군요. 의외입니다.

마리: 나와 필립이 손을 잡는 것을 우려했던 거겠지. 어쨌든 친형제이니까 말이야. 왜 그래 케빈?

케빈: 소피님의 모습을 보았어….

규스타브: 그래. 어머니의 모습을 쏙 빼어 닮았어.

케빈: 미안! 이런 때 무슨 얘길 하는 거지, 내가. 오토후가 휘하에 들어왔으니 남은 것은 놀후 뿐이군.

규스타브: 필립은 오지 않을거야. 녀석은 나를 증오하고 있어.

네벨스탄: 오토후가 우리쪽에 붙게 되면 놀은 고립되고 맙니다. 개인적인 감정은 차치하고 놀후의 입장에서는 오지 않을 수 없을 겁니다. 그렇게 하지 않으면 놀의 귀족들이나 영민을 보호하지 못할테니까 말입니다.

케빈: 만약의 사태가 발생하면 마리한테도 좀 밀어 달라고 해야겠군. 이상한 의미가 아니야, 오해하지마.

규스타브: 이상한 건 너야, 케빈.



오토후 칸탈은 정세를 신속히 파악하고 규스타브의 휘하로 들어갈 것을 자청한다

아직 긴장이 채 가시지 않은 왕궁. 규스타브는 레스리에게 필립의 방을 안내한다.

규스타브: 여기가 필립의 방이야. 놀후가 된 후에도 이방을 사용했던 것 같아.

레스리: 밝은 방이군. 아니, 이 그림! 이렇게 심한 짓을….

규스타브: 녀석은 외로움을 많이 타서 항상 내 뒤를 쫓아다녔지. 형님, 형님 하면서 말이야. 울보였어. 금새 넘어져서 울상을 짓고 있었지. 어머니가 없어진 이유도 모르고 있었을거야. 어머니가 없는 외로움, 쓸쓸함, 다섯 살이었던 녀석에게는 도저히 견딜 수 없는 것이었겠지. 그로부터 20년, 그런 것들을 나에 대한 분노로 바꾸는 것으로 녀석은 살아 온거야. 필립도 마리도 모두 나 때문에 어머니를 잃었어. 내가, 나같은 게 태어나서.

레스리: 그런 말하면 안돼, 규스. 말하지 말아줘. 소피님이 슬퍼하실거야. 나도….

규스타브: 레스리, 어째서 당신이 울지?

레스리: …하지만, 소피님이 당신을 낳고, 여러 일들이 있어서, 지금 나는 여기 있는거야. 그때 사실은 정말 무서워서 도망치고 싶었지만 그게 싫어서 용기를 냈던거야. 그래서, 난, 지금 여기 있는거야. 그 시절의 당신, 정말로 무서웠어. …내가 지금 무슨 얘길 하고 있는거지.

규스타브: 고마워, 레스리. 당신은 항상 나를 구해주는군.

레스리: 나는 전혀 구원받지 못해. 당신과 함께 있어도. 언제나 휘둘리고 점점 깊이 끌려 들어가는 기분이야. 적어도 심심하지는 않지만 말이야.



20년동안 쌓여온 필립의 증오는 쉽게 가라앉지 않을 듯 하다

며칠 후 규스타브는 상황을 마무리 짓기 위해 필립과 마리를 왕궁으로 부른다.

규스타브: 일부러 오게 해서 미안해, 마리.

마리: 아니에요, 오라버님. 20년만에 형제가 모두 모이게 되는걸요. 전

가슴이 두근거려요. 규스타브 오라버니, 필립 오라버니와 싸우지 말아주세요.

규스타브: 물론이지. 켈빈, 오늘은 자리를 좀 피해주었으면 하네.

켈빈: 그건 안돼. 이만치만 해도 많이 양보한거라구. 사실 장군과 나만으로는 경비가 좀 부족해.

규스타브: 걱정도 많군.

켈빈: 누구 때문인데!

병사: 놀후 필립께서 도착하셨습니다!!

규스타브: 필립…인가?

마리: 오라버니, 좀 더 이쪽으로 오세요.

필립: 오늘은 네놈을 죽이러 왔다.

켈빈: 뭐라고!!

규스타브: 켈빈!!



규스타브는 나서려는 켈빈을 제지하고 말을 잇는다.

규스타브: 너는 나와는 달리 상당한 술사인 모양이구나. 그렇다면, 거기서도 충분하지 않느냐.

마리: 그만두세요, 오라버니!!

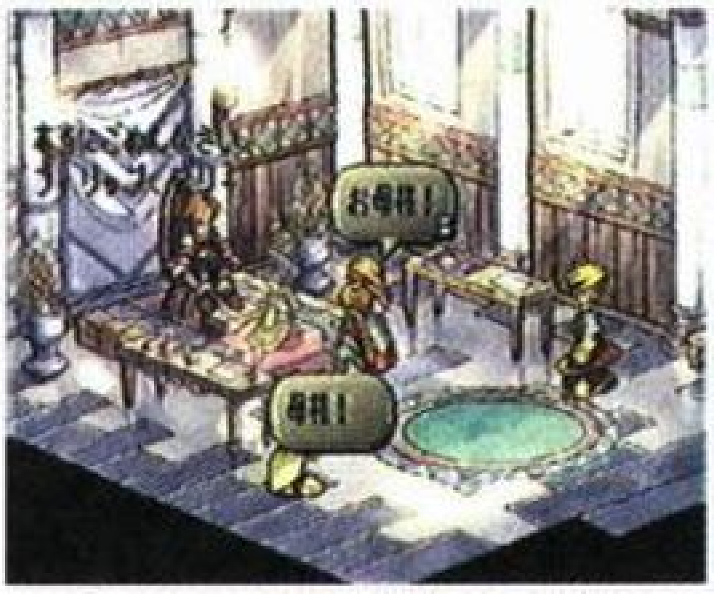
필립: 네놈에 대한 증오를 거듭하며 20년, 이 손으로 네놈의 숨을 끊어 놓는 것만을 생각하면서, 드디어 오늘, 이 순간이 왔다. 그런데, 어째서지. 어째서, 네놈에게서 어머니의 애니마가 느껴지는 거야. 왜, 이렇게 그리운거야….

규스타브: 필립, 마리. 어머니의 애니마가 여정에 오르시기 전 너희 둘에게 남기신 말이 있다. 정말로,

소피의 애니마: 정말로 미안하구나. 필립, 마리.

마리: 어머니!

필립: 어머니! 어머니 ——.



필립은 규스타브에게서 어머니의 애니마를 느끼고 그리움에 눈물을 흘린다

결국 필립은 복수를 포기한 채 놀령으로 향한다.

필립: 네놈을 용서한 게 아니야. 놀의 사람들을 위해서다.

규스타브: 알고 있다. 필립, 나는 이 나라의 왕이 될 생각이 없다. 너도 알다시피 내게는 파이어브랜드를 이을 자격이 없으니까 말이야. 네 생각은 어떠냐?

필립: 어머니가 그류겔로 옮기신 후 아버지는 나와 마리를 자신의 자식으로 다루기를 그만두셨다. 곧바로 다른 남자아이가 태어났기 때문이지. 하지만 이 나라는 내가 계승하겠다. 나의 피는 정통한 후계자의 피다.

마리: 그럼 저도 실례하겠습니다. 다시 만날 날을 기대하고 있겠습니다.

규스타브: 그래, 다음엔 칸탈도 함께 오도록 해라.

마리: 예, 다음엔 둘이 오도록 하겠습니다.

마리도 인사를 마치고 성을 나선다.

프린: 마리님, 벌써 가버리셨잖아. 이야기가 하고 싶었는데~. 규스님, 좋은 일이라도 있었어? 표정이 그런데?

규스타브: 그래, 왠지 마음이 후련한 기분이야. 이런 건 정말 오래간만이야.

피린: 그런 게 계속되었으면 좋겠다, 규스님. 쭈~욱 계속됐으면 좋겠다.



응어리져 있던 규스타브의 마음도 이제 어느 정도 풀린 듯 하다

## 1249년
## 한·노바 건설
(ハン・ノヴァ建設)

피니 왕국을 동생 필립에게 맡기고 로드리스랜드 동부로 진출하여 새로운 국가를 계획하는 규스타브. 이번 시나리오는 그 수도건설 프로젝트팀 중 한 사람의 약간 우스운 독백으로부터 시작된다.

팀원: 여러분, 처음 뵙겠습니다. 저는 신수도건설 프로젝트팀의 일원입니다. 이름이요? 아니요, 뭐 이름을 밝힐 만한 인물은 아닙니다. 수도의 건설도 궁전과 중앙광장은 거의 완성이 되었습니다. 이제부터 제2기의 시가지 건설이 시작되는 것입니다. 오늘은 그 계획을 규스타브 폐하께 직접 설명하기 위해 이곳에 불려왔습니다. 나 같은 것이 폐하를 직접 만날 수 있다니 꿈만 같습니다. 지금, 정말로 긴장하고 있습니다. 폐하앞에서 실례를 범하지나 않을까하는 생각 때문입니다. 규스타브 폐하는 아주 무서운 분이라고 들었습니다. 지난 밤에는 아내와 둘이서 함께 울었습니다. 앞으로 만나지 못할 지도 모르니까요. 아, 발자국 소리가 다가오고 있습니다. 어째서 달려오는걸까요? 이윽고 제 최후의 때가 온 것 같습니다. 여러분, 안녕히, 안녕히….

규스타브: 기다리게 했군. 그럼 바로 설명을 시작해 보게.

팀원: 아, 예. 좀 못생겼지만 제 인

형을 써서 설명해 올리겠습니다.

규스타브: 그래.

팀원: 이 부분이 이미 건설이 끝난 궁전과 중앙광장입니다. 그곳을 중심으로 해서 반원상으로 시가를 배치합니다.

규스타브: 그렇군.

팀원: 시가지는 이 방사상 도로에 의해 크게 3개로 나뉘어 집니다.

규스타브: 그래.

팀원: 각각 기능별로 거리를 배치하여 효율을 높이려고 합니다.

규스타브: 좋아. 그래서 여기는 무슨 거리를 배치하는 거지?

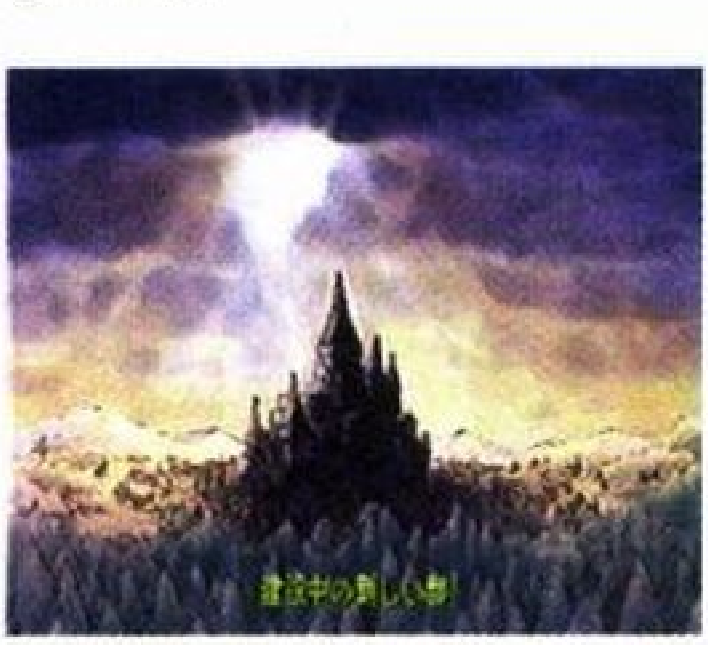
팀원: 예, 여기에는,




이와 같은 선택문을 골라 3개의 거리가 가지는 기능을 모두 결정하면 설계가 끝난다. 기본적으로 하나씩 만들어 두는 것이 후에 무난하게 이용할 수 있다.

규스타브: 잘 알았다. 그 계획대로 진행해 주게. 열심히 해서 좋은 마을을 만드세.

팀원: 예!! 휴우——. 한숨 놓았습니다. 기운이 빠져서 일어날 수가 없습니다. 하지만 다행이야. 규스타브님이 이해해 주셨으니. 게다가 격려의 말씀까지 해 주시다니 돌아가서 아내에게 자랑해야지!!!



건설중인 새로운 도시 한·노바

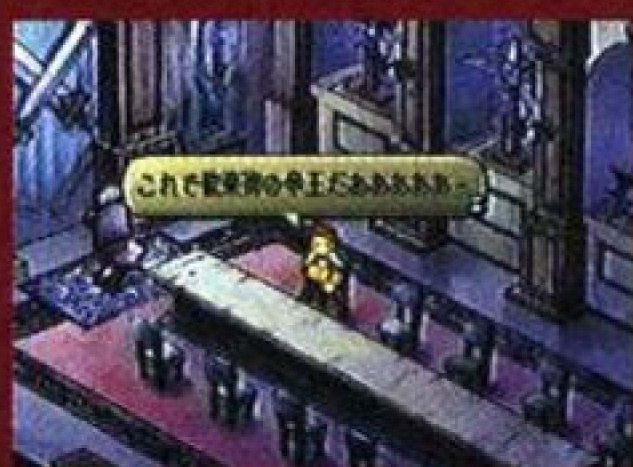


한·노바를 가장 멋진 도시로 설계해 보자

## 환락가의 제왕

도시를 설계할 때 3개의 거리에 모두 환락가를 배치하면 재미있는 일이 일어난다. 한 노바가 환락도시가 되고 설계자를 도시의 시장으로 임명하는 것이다. 또한 환락가를 배치할 때마다 규스타브의 질문에 설계자가 핑계를 대는데 그 이유가 하나같이 걸작이다. 세계 역사상 유일무이한 환락도시를 만들어 영원히 이름을 남기겠다나 어쨌다나….

이 경우 후에 한 노바가 완성되고 다시 와보면 시장이 되어 남아있는 그에게서 디거 메이아(メイヤー)를 얻을 수 있다.



나는 환락가의 제왕이다!

## 1255년 파이어브랜드의 비극
(ファイアブランドの悲劇)

1250년 테름. 규스타브가 새로 건설중인 한·노바로 거처를 옮긴 탓에 테름의 성은 필립에게 맡겨졌다. 하지만, 파이어브랜드의 의식을 통과하지 않은 그는, 왕이면서 왕이 아니었다.

노인: 아, 못 참겠다.

점원: (또 시작이군, 할아버지의 쓸데없는 소리. 오늘은 또 무슨 험담을 할까?)

노인: 도대체 언제까지 왕이 없는 나날이 계속되는거야.

여자: 아니, 필립님이 계시잖아요. 훌륭한 영주님이세요.

노인: 그건 왕이 아니야.

남자: 어이 이봐 할아버지. 목소리가 크다구.

노인: 목소리가 큰 건 태어날 때부터 타고난 거야!! 파이어브랜드도 다루지 못하는 놈 따위가, 이 피니왕국의 왕이라도 된다는거야 뭐야!

주인: 필립님께서 파이어브랜드의 의식에 도전한다고 하시던데요.

노인: 뭐라고!! 불타 죽고 말거야.

주인: 해보지 않고는 알 수 없다며 준비를 진행시키고 있다고 하네요. 성에 계시는 분께 들었어요.

노인: 내가 젊었을 때 파이어브랜드를 훔치려고 한 도적이 있었다. 하지만, 파이어브랜드의 힘에 불타서 재조차 남지 않았다구. 처음 접촉하는 애니마는 폭주해서 불꽃에 휩싸이게 되는거지. 애니마가 강하면 강할수록 폭주도 격렬하다. 왕가의 의식이 아직 애니마가 약한 어린 시절에 행해지는 것도 그 때문이야.

이윽고 의식이 거행되는 날. 필립은 예상대로 애니마의 폭주로 파이어브랜드의 의식에 실패하고 부상을 입는다.



일부 사람들은 파이어브랜드의 의식을 통과하지 못한 필립을 군주로 인정하지 않고 있는 모양이다



애니마가 폭주하여 불꽃에 휩싸이는 필립

규스타브 : 필립, 들어간다.

필립 : 나를 비웃어 주려고 일부러 한·노바서 여기까지 행차하신건가?

마리 : 필립 오라버니, 상처는 좀 어떠세요?

규스타브 : 위로의 말은 필요없겠지. 무모한 도전이었어.

필립 : 너 같은 병신에게 그런 말을 들을 정도는 아니야. 영민이나 귀족들이 원하는 것은 파이어브랜드에게 축복받은 완전한 왕이다. 피니의 안정을 위해서는 왕이 필요해. 네놈같이 멋대로 살아온 인간에게는 이해가 가지 않을지도 모르겠지만 귀족이나 왕족에게는 의무라는 게 있다. 나는 그것을 수행하고자 했을 뿐이다.

규스타브 : 마리, 필립에게는 아들이 있었지?

마리 : 예, 귀여운 필립 2세가. 이제 두 살이 되었지요.

규스타브 : 필립, 앞으로 5년만 기다려라. 그러면 네 아들이 파이어브랜드의 의식에 어울리는 나이가 된다.

필립은 자존심이 상해 규스타브의 말이 영 탐탁하지 않았지만 그것이 최선책이라는 생각에 어쩔 수 없이 그의 의견을 따르기로 한다.



규스타브는 필립에게 2세의 성장을 기다릴 것을 권한다

1255년. 필립2세 7세. 드디어 때는 오고 필립2세가 파이어브랜드의 의식에 도전한다.

필립 : 잘했다 필립. 이로서 네가 피니의 왕이다.

필립 2세 : 제게는 아직 무리입니다. 아버지께서 맡아 주십시오.

필립 : 괜찮다. 규스타브 큰아버지가 도와주실테니까. 물론 나도다.

필립 2세 : 예, 열심히 하겠습니다.

암살자 : 죽어랏!!

규스타브가 필립을 노리고 갑자기 뛰어들어온 암살자를 막아보지만 때는 이미 늦었다.

규스타브 : 누가 시킨 짓이냐!! 누구한테 부탁받았어!!

필립 : 무슨 일이… 일어난거지… 필립… 왜 쓰러져 있느냐?

암살자 : 무슨 말씀을 하시는 겁니까 규스타브님. 당신이 시키지 않으셨습니까.

규스타브 : 멋대로 지껄이지 마라!! 사실을 자백해!!

암살자의 말을 들은 필립은 이성을 잃고 파이어브랜드로 규스타브를 베려한다. 하지만, 규스타브는 재빨리 그것을 피하고 분노한 필립의 애니마는 파이어브랜드에 먹혀버린다.

규스타브 : 필립-------!! 왜야! 어째서 이런 일이 벌어지는거야!! 누군가



파이어브랜드의 의식에 성공하는 필립2세



암살자의 입에서 나온 이름은 다름아닌 규스타브. 누군가 규스타브를 상대로 음모를 꾸민 것일까?

가르쳐 달란 말이다------!!!

## 1256년 애니마교의 소문
(アニマ教の噂)

이번 시나리오는 스토리의 흐름상 규스타브편에 속하지만 주인공은 잠시 윌로 넘어온다.

지금 베스티아에는 온통 애니마교에 대한 소문이 나돌고 있다. 마을사람들에 따르면 그들은 애니마 지상주의를 외치며 규스타브를 비롯한 애니마가 없는 사람들을 강하게 적대시하고 있다고 한다. 사람들에게서 정보를 충분히 얻었으면 주점의 동료들에게로 가보자.

윌 : 타이라씨.

타이라 : 오오, 윌. 오랜만이군. 와이드에서의 생활은 좀 어떤가?

윌 : 이쪽처럼 싸움도 없고 좋은 곳이에요.

타이라 : 그런 좋은 곳에서 일부러 나오다니, 무슨 용건이지?

윌 : 실은 애니마교도의 소문을 듣고 왔습니다.

타이라 : 이쪽에서는 정말 여러 가지 소문들이 떠돌고 있네. 필립공을 암살한 것이 교단이라느니, 규스타브님이 근일내 애니마교도를 정벌할 것 같다느니 하는 얘기들 말이야.

윌 : 제가 걱정되는 건 단 하나, 교도들이 에그를 가지고 있다는 얘기입니다. 그들을 만나 확인해 보려고 합니

다.

타이라: 그런 소문이 있나. 한의 폐허에 애니마 교도들이 은거하고 있다고 들었네. 가보세. 어이, 레이몬. 자네는 윌과 첫대면이지? 윌, 레이몬일세. 활솜씨 하나는 쓸만하지. 레이몬, 윌리엄 나이츠다.

레이몬: 타이쿤 윌!! 뵙게 되어 영광입니다. 레이몬이라고 합니다. 부디 함께 가도록 해 주십시오.

윌: 이쪽이야말로 잘 부탁드립니다.

패트릭: 타이라씨 저도 좀 소개시켜 주세요.

타이라: 자네도 처음이었던가? 저 친구는 패트릭이야.

패트릭: 윌씨, 잘 부탁합니다.

대화가 끝나면 마을을 나와 한의 폐허(ハンの廢墟)로 향하자. 주점 옆의 여자는 이전에 동료가 된 적이 있는 캐릭터의 아이템을 가져올 수 있게 해 준다.



주점에서 동료들과 합류한다



전에 동료가 된 적이 있는 캐릭터의 아이템을 사용할 수 있다. 루트는 비밀?

한의 폐허에 들어서면 우선 지하로 내려가 교주가 있다는 곳으로 가보자. 하지만 윌은 그곳에서 본 사람이 교주가 아닌 것을 알아챈다.

윌: (저게 교주인가. 그 느낌이 없어. 이 사람이 아니군, 에그를 가지고 있는 건)




애니마에 완전히 미쳐 있는 교도들. 애니마 외의 가치는 아무 것도 인정하지 않는다




그는 교주가 아니었다

한편 한의 폐허 바깥에서는 규스타브의 토벌대가 도착하여 지하로 진입하려 하고 있었다.

병사: 각 부대 배치 완료했습니다.

규스타브: 좋아, 한 명도 도망치지 못하도록 해라.

병사: 지하에는 상당수의 몬스터가 둥지를 틀고 있으리라 생각됩니다만?

규스타브: 마침 좋은 기회다. 교도들과 함께 청소해 버려라.

켈빈: 규스타브 폐하!

규스타브: 켈빈인가. 뭘하러 왔지? 네겐 한·노바의 경비를 명했을텐데.

켈빈: 정말로 할 생각인가, 규스타브? 확실히 필립공을 암살한 것은 애니마교도일지도 몰라. 하지만 대부분의 애니마 교도들은 보통 사람들이야. 아무런 관계도 없어. 이런 피를 흐르게 한들 아무 것도 변하지 않아. 단지, 증오를 커지게 할 뿐이야.

규스타브: 아무도 네게 해달라고 부탁하지 않았어. 내 스스로가 하는거야. 각부대의 지휘관에 전해라. 포로는 필요없다고.



규스타브는 애니마교에 대한 증오심에 불타고 있다

규스타브는 켈빈의 만류에도 아랑곳하지 않고 토벌을 지시한다.

윌: (소문은 역시 소문인가. 에그를 가지고 있다면 이 정도의 집단의 우두머리가 되는 건 간단하니까)

이윽고 규스타브의 부대가 지하에 진입하자 교도들은 온통 우왕좌왕하며 헤메고 있다. 왔던 길을 되돌아가다 보면 교도에 의해 출입이 통제되던 쪽에서 윌이 에그의 느낌을 감지한다. 계단위의 통로로 들어가면 교주가 달아나는 것이 보인다. 하지만 교주는 몬스터의 습격으로 물에 빠지고 윌 일행은 몬스터들에게 공격을 받게 된다.



혼란을 이용해 아이템을 손쉽게 얻을 수 있다




이 느낌은!? 에그는 역시 이곳 어딘가에 있었다



교주는 토벌대를 피해 도망치다가 물에 빠져 버린다

## 어인(魚人)

교주 추격중에 마주치게 되는 어인은 3마리가 함께 공격해 온다. 그들의 공격력은 상당하지만 우리 파티는 4명이므로 회복에 어느 정도 여유가 있을 것이다. 현시점에서는 타이라의 도끼가 효과적이므로 이를 메인으로 파이어스톰+액셀턴 등의 연휴기로 상대해 주자.



일행의 앞을 가로막는 어인들. 그다지 강한 상대는 아니다

전투가 끝나자, 일행은 규스타브의 토벌대에 발각되지 않기 위해 일단 현장을 벗어나기로 한다.

## 1260년 암살자 요한 (暗殺者ヨハン)

이번 시나리오는 아이템도 없고 길도 모두 일방통행이다. 그냥 편안한 마음으로 암살집단 어둠의 전갈(暗のサソリ)의 멤버였던 한 남자의 이야기를 감상해 보자.

**어새신…**
**암살자…**
**죽임을 의뢰하는 자, 죽이는 자, 죽는 자**
**그 3명에 의해 성립되는 일**
**그리고 나는 죽이는 자**

교관1: 273호 단 위로.

교관2: 여기까지의 훈련에 잘 견뎌 주었다. 이제부터 이름을 부여하는 의식을 시작하겠다.

교관1: 273호. 너는 이름을 부여받아 비로소 정식으로 조직의 일원으로 인정받게 된다.

교관2: 조직의 상징, 전갈의 화인(火印)을 찍겠다.

교관1: 전갈의 독은 우리 조직, 그리고 너의 힘. 그러나, 조직을 배신하면 전갈의 독이 너를 죽인다.

교관2: 전갈이여, 이 자에게 이름과 힘을!

**…너에게 요하네의 이름을 부여한다…**



조직명을 부여받고 그 일원이 되는 요한

단주: 자, 훈련도 이제 마지막 단계다. 주위의 애니마에 동화해라. 하지 못하면, 죽음이다.

훈련의 최종단계는 주위의 애니마에 동화되어 상대가 자신을 느끼



자신의 애니마를 숨기지 못하면 몬스터에 의해 죽임을 당하는 잔혹한 훈련

지 못하도록 하는 기술. 결국 시험에 임한 4명중 요한을 포함한 2명만이 살아남는다.

단주: 호-, 두사람이나 남았군. 273과 274…. 훌륭한 전갈이 되겠어.

요한: 사냥감 이외의 상대를 죽이다니, 전갈도 질이 떨어졌다….



자신의 일에 회의를 느끼는 요한

**전갈의 암살술은 독을 상대의 애니마에 녹여 넣는 것이 전부다.**
**그렇게 하면 아무도 눈치채지 못한다.**
**눈에 띄는 모습일수록 더욱 좋다.**
**사람들은 눈에 보이지 않는 것을 의심하기 때문이다.**

**전갈의 암살술을 완전히**
**터득하면**
**사람들이 많은 곳일수록**
**암살이 용이하다는 것을 알게 된다.**

요한이 조직에 반감을 품고 있다는 것이 알려진 후, 어둠의 전갈은 요한에게 암살자를 보낸다.

유다: 273호, 이제 끝입니다.

요한: 나의 이름은 요하네다. 274호.

유다: 저는 유다라는 이름을 받았습니다. 이름을 준 부모, 전갈을 버리는 형제에게는 벌을 내리겠습니다.

요한: 큭….

규스타브: 거기서 뭣들을 하고 있나!!

유다: 말도 안돼!! 어째서 알아챈거지! 완전히 애니마를 지우고 있는데!

반: 괜찮습니까? 상처가 심하군.

요한: 내게 상관하지 마, 어서 여길 떠나!

규스타브: 반, 뭔가가 있다. 조심해라. 이 녀석의 말대로 여길 피하는 게 좋겠다.

반: 저는 아무 것도 느껴지지 않습니다. 규스타브님.

규스타브: 너는 애니마에 너무 의존하고 있어. 가자. 상처의 치료는 한·노바에 돌아가서 한다.

반: 걸을 수 있겠소? 내 이름은 반 아블. 반이라고 불러요.

요한: 나는… 요…한.

규스타브: 요한, 함께 가자.

위기의 순간, 요한은 때마침 그곳을 지나던 규스타브에 의해 도움을 받는다.

**그 남자의 명령에 몸이 움직였다.**
**이 남자는 어떤 사람일까?**
**어떻게, 전갈의 술을 간파한 것일까?**
**흥미가 생겼다.**
**그러나 무엇보다, 이 남자의 목소리에 따르는 것이 기분 좋았다.**




요한은 규스타브의 카리스마에 이끌려 그의 휘하로 들어간다

## 1264년 장군의 추억
(將軍の思い出)

1264년 한·노바. 시대의 명장 네벨스탄도 시간의 흐름에는 이기지 못하고 점점 쇠약해져 가는데…. 어느 날, 네벨스탄이 조용히 규스타브를 찾는다.

네벨스탄: 규스타브님.

규스타브: 장군!! 근일내에 병문안을 가기로 케빈과 이야기가 되어있던 참이다. 이제 몸은 좀 좋아졌는가?

네벨스탄: 규스타브님. 오늘은 작별 인사를 드리러 온 것입니다.

규스타브: 바보같은 소리.

네벨스탄: 제 애니마는 제가 압니다. 야위어 병상에 누운 모습으로 뵙고 싶지는 않습니다. 혼자서 걸을 수 있는 동안에 인사를 드리고자, 이렇게 오늘 찾아 왔습니다. 규스타브님을 처음 만났을 때의 일을 자주 떠올리곤 합니다. 퍽이나 당치않은 녀석이 나타났구나 하고 생각했습니다.

규스타브: 침착냉정한 장군이 보기에 나는 한낱 애송이에 불과했겠지~.

네벨스탄: 아니오, 저는 규스타브님과 제 젊은 시절의 모습을 오버랩시켜 보고 있었습니다. 저도 은퇴하신 아버지를 대신하여 와이드 후를 섬기기 전까지는 자신의 실력 하나만을 믿고 이곳저곳을 방랑하며 살고 있었습니다. 그리고 누구나 경험하는 것이겠습니다만, 자신의 힘을 과신하게 되었습니다. 그류겔과 포게랑을 혼자서 왕복한다고 하는 무모한 계획을 세웠던 것입니다.

1228년 그류겔. 젊은 네벨스탄은 포게랑으로 통하는 황야를 지나기 위해 장비를 챙긴다. 채비를 마치고 그류겔을 나와 대륙오지(大陸奧地)로 향하자. 사막의 메가리스편을 클리어했다면 황야는 이미 두 번째 오는 길이므로 쉽게 통과할 수 있을 것이다. 포게랑의 도구점에서는 젊은 시절의 실마르를 만날 수 있다.

실마르: 안녕하세요? 모습을 보니 황야를 방금 지나온 모양이군요.

네벨스탄: 혼자서 여기까지 오느라 정말 힘들었습니다.

실마르: 혼자서! 당치않은 짓을 하는 사람이군요. 부모님께 받은 소중한 애니마를 함부로 해서는 안됩니다.

네벨스탄: 내 애니마요. 좋을대로 하도록 내버려두시오. 게다가 이제 겨우 절반이오. 이제 그류겔로 돌아가야 하오.

실마르: 혼자서 돌아갈 생각입니까? 저라도 괜찮다면 함께 갑시다.

1. 잘 부탁합니다
2. 상관하지 마시오

실마르: 저는 실마르라고 합니다. 주점에 함께 온 일행이 있습니다. 그와 함께 가도록 합시다.




네벨스탄과 실마르의 인연은 이곳에서 시작된다

대화가 끝나면 주점으로 가서 나르세스에게 말을 걸어보자.

실마르: 나르세스군. 슬슬 그류겔로 돌아가도록 하지요.

나르세스: 실마르 선생님, 이런 아무 것도 없는 곳인 줄 알았으면 처음부터 그렇게 말씀해 주시지요. 정말이지 헛걸음을 했군.

실마르: 크벨은 없다고 얘기했을텐

데요. 게다가 크벨만이 유용한 것은 아니잖아요.

나르세스: 뭐, 상관없습니다. 색다른 툴도 손에 넣었으니까. 그런데, 이 녀석은 뭡니까?

네벨스탄: 이 녀석이라니! 내 이름은 네벨스탄! 그류겔에서 혼자 이곳까지 왔다.

나르세스: 혼자서! 무모한 짓을 하는 것이 용기를 증명하는 거라 생각하나, 꼬마.

네벨스탄: 그렇다면 네 용기를 한번 증명해 보시지. 밖으로 나와라.

실마르: 그만두세요! 어리석은 행동을 하면 내가 용서치 않겠어요. 자 두사람 모두 출발합시다.

나르세스: 예.

네벨스탄: 맘에 안 드는 녀석이야.

실마르: 때로는 그런 사람과도 협력할 필요가 있는 겁니다. 그것을 하지 못한다면 죽음뿐입니다.

대화가 끝나면 다시 황야를 통해 그류겔로 돌아가자.

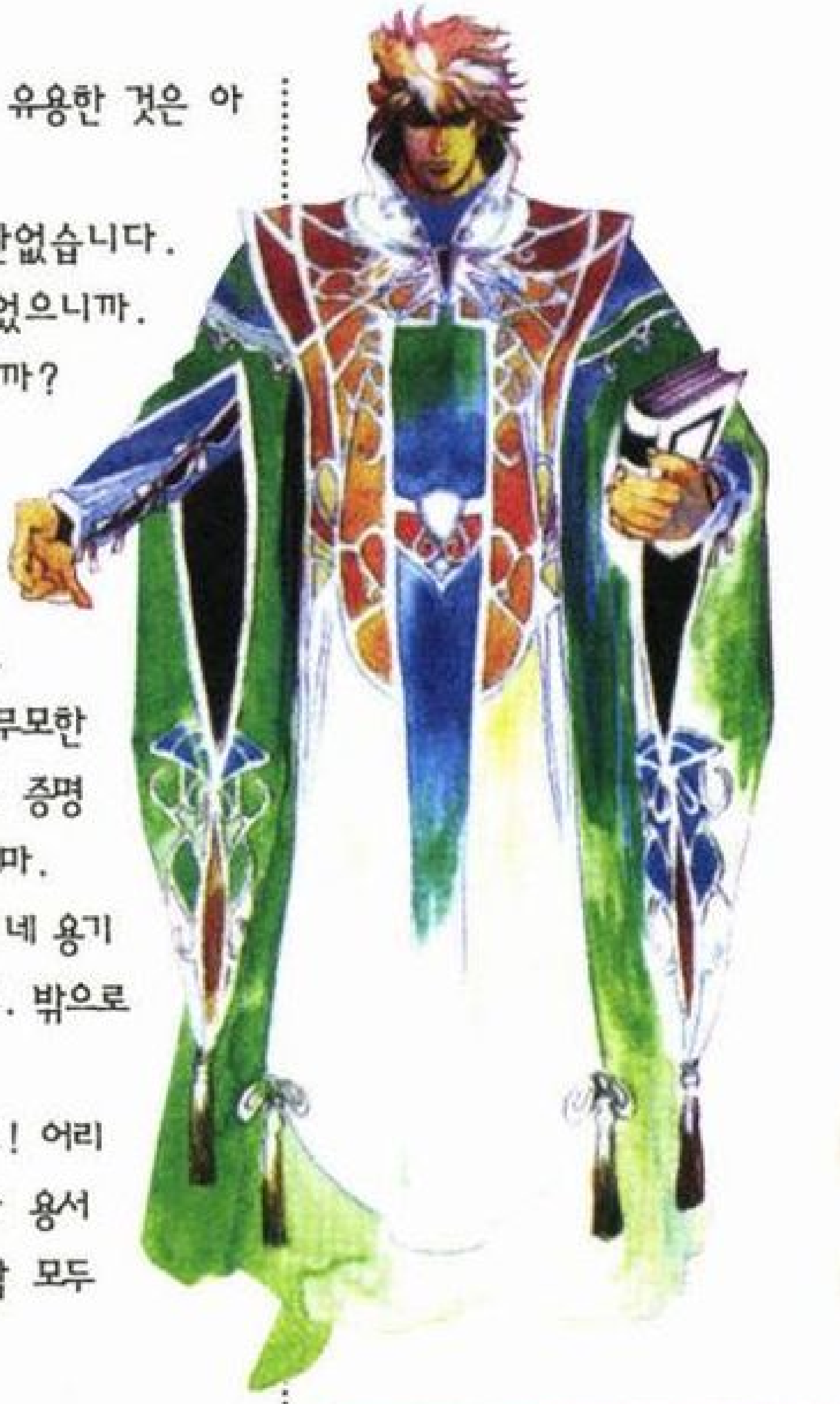
규스타브: 장군과 실마르 선생 사이에 그런 일이 있었군. 그런데, 이렇게 오래 이야기해도 괜찮은가?

네벨스탄: 예, 오히려 괴로움이 덜한 기분입니다. 그럼, 이만 실례하겠습니다. 멀리 나오지 마십시오.

규스타브: 장군! 마… 고마웠소.



마지막 인사를 나누는 두사람



## 1269년 남쪽의 요새에서
(南の砦で)

1269년 규스타브령 남쪽 요새.

규스타브: 다이쿠의 도착이 꽤 늦는군.

병사: 옛. 몬스터의 무리와 조우했다는 전령이 온 이후, 연락이 없습니다. 이쪽에서도 수색대를 보냈지만 아직 돌아오지 않고 있습니다.

규스타브: 야간에 움직이는 것은 위험하다. 모든 것은 날이 밝은 후에 시작한다. 걱정하지 마라 프린. 다이쿠는 아버지와 달리 똑똑하니까.

그러나, 그날이 밝는 일은 없었다. 요새가 무수한 몬스터들에 의해 습격당한 것이다.

규스타브: 프린, 반을 데리고 도망쳐라. 너라면 반과 도망칠 수 있을 거다.

프린: 싫습니다, 규스님! 규스님곁에 있겠습니다!

반: 저도 규스타브님과 함께 있겠습니다.

규스타브: 바보같은 녀석! 너를 죽게 하면 실마르 선생께 면목이 서질 않아. 게다가 녀석들이 노리는 건 나야. 내게서 떨어지면 그만큼 기회도 있다.

프린: 이런 곳에서 헤어지는 건 싫습니다!

반: 규스타브님을 두고 갈 수는 없습니다! 제 쪽이야말로 선생님께 꾸지람을 듣습니다.

규스타브: 명령이다!! 가라 프린.

프린: 규스님~.

요한: 규스타브님의 일이라면 내게 맡겨라.

반: 요한! 그렇게 쇠약해진 몸으로 뭘 할 수 있다는거야.

요한: 이런 몸이라도 너보다는 잘 싸울 수 있어.

규스타브: 어서 가라!

프린: 가자, 반.

반: 어떻게, 프린씨. 나는….

프린: 어서 따라와!

규스타브: 괜찮겠나, 요한?

요한: 예. 어차피 제게는 이미 남겨진 시간이 얼마 없으니까요. 규스타브님은 안으로. 제게 여기서 적을 막으라고 명해 주십시오.

규스타브: 그래, 이곳은 맡기겠다. 다시 보자, 요한.

요한: 와라, 몬스터들. 내 암살술의 모든 것을 보여주겠다!


몬스터의 습격으로 불타는 요새

대화가 끝나면 전투가 시작된다. 하지만 여기서는 아무리 싸워 이겨도 전갈의 독이 퍼져 LP가 깎이므로 요한은 결국 쓰러지고 만다.



요한은 규스타브를 위해 얼마 남지 않은 생명을 불사른다

한편, 규스타브의 명에 따라 어쩔 수 없이 요새를 탈출하던 프린과 반은 소식이 끊겼던 다이쿠 일행과 조우한다.

프린 : 이 근처에도 몬스터가 있을지 몰라. 방심하지 마라, 반.

다이쿠 : 아버지! 무사했군요. 규스타브님은?

프린 : 다이쿠!! 넌 대체 필하고 있었던거냐!

다이쿠 : 도중에 몬스터의 무리를 만나 싸우고 있었어요. 그리고, 마을이 몬스터에게 습격당했다고 알리러온 사람이 있어서, 그 마을을 찾아 돌아다니고, 길을 헤매고 하다, 결국 그 마을은 찾지 못하고, 그래서 이렇게 늦은 거예요.

반: 음모다! 도대체 누가 이런 일을 꾸민거지.

프린 : 다이쿠, 반을 부탁한다.

반: 프린씨, 어딜 가시려고…?

프린 : 명령은 수행했다. 규스님께 돌아가겠다.

다이쿠 : 아버지, 그건 안돼요! 아버지─────.

프린은 다이쿠의 만류를 뿌리치고 불타는 요새로 향한다.

날이 밝은 후, 반과 다이쿠가 요새를 살펴보러 왔을 때는 이미 모든 것이 잿더미가 된 후였다.



모든 것은 누군가가 꾸민 음모였다


한 시대를 풍미했던 영웅의 최후

## 1269년
## 규스타브의 후계자
(ギュスターブの後継者)

규스타브의 사망소식은 삽시간에 대륙전역으로 퍼져나갔고, 제후들은 속속 군대를 이끌고 한·노바로 집결했다. 그러나, 모든 제후가 그 대열에 함께 한 것은 아니었다. 그것은 거물중의 거물, 오토후 칸탈이었다.

제후 1: 오토후는 규탄받아 마땅하다!! 어째서, 한·노바로 오지 않는거야.

제후 2: 규스타브님의 장례도 집행해야 하는데 오지 않는다는 것은 모반이 아닌가!

케빈 : 오토후는 테름의 경비라고 하는 중역을 맡고 있다. 가볍게 테름을 떠날 수는 없겠지.

제후 3: 무슨 말씀입니까, 케빈공. 그런 중역을 맡고 있기 때문에야말로 이런 사태에 가장 앞서 와야 하는 것 아닙니까.

제후 4: 칸탈의 반의는 명백하다. 규스타브 폐하를 습격하도록 한 것도 그 녀석인지 몰라!

제후 5: 토벌이다!! 오토후 칸탈을 토벌하라!!

케빈 : 여러분, 잠시 기다려 주십시오. 칸탈에게 다시 한번 사자를 보냅시다. 그래서 칸탈공의 의지를 확인해 봅시다.


한·노바로 집결하는 제후의 군대



한·노바 진영에서는 칸탈 성토의 목소리가 높다

한편, 사자가 다녀간 테름.

칸탈 : 야데백은 나와 일전을 벌일 각오인가? 좋아, 받아주도록 하지. 즉시 움직일 수 있는 병력은?

대신 1: 1000남짓입니다.

칸탈 : 충분하군. 즉시 출동준비를 시켜라. 그리고 전군을 소집시킨다.

대신 2: 방어체제를 굳히는 것입니까?

칸탈 : 이제부터 파스로 진군하여 점령한다. 정치는 논의가 아니고 행동이라는 걸 케빈에게 보여주겠다.





칸탈은 일전을 불사할 것을 결심하고, 즉각 군을 움직인다

칸탈의 파스점령 후, 한·노바 진영.

제후 1: 칸탈은 다음에 제 영지를 노릴지도 모릅니다. 일단 스라이블로 돌아가겠습니다.

제후 2: 저, 저도!!

켈빈: 오토후 칸탈이 정당한 이유도 없이 다른 나라를 침략한 것은 명백하다. 고 규스타브님의 이름으로 오토후를 정벌한다. 여러분, 태세를 갖추어 주십시오. (먼저 움직여 줄 줄이야, 실수했군 칸탈!)

테름 주위의 군소 영주들은 자신의 영지로 돌아가고, 켈빈은 칸탈 토벌의 명분을 획득, 일전에 대비해 군을 소집한다.

대신 1: 부근의 영주들이 돌아왔습니다. 어떻게 하시겠습니까?

칸탈: 오파스와 슬라이블에 사자를 보내라. 협력해서 투라를 함락시키자고 제의한다. 규스타브에 대한 조의를 표하는 것을 잊지 마라. 병력은 집결했는가?

대신 2: 5000정도입니다.

칸탈: 좋다. 카르나크를 공격한다. 힘으로 밀어붙여서 함락시켜라. 그러면 주위의 영주들은 나에게 넘어온다.

칸탈은 무력과 대화를 적절히 병용하면서 주변 제후들을 포섭해 세력을 확장시킨다.

한편, 결의를 한 후, 20일이 지나도 칸탈 토벌군은 아무런 움직임을 보이지 않았다. 멜슈만지방 제후들의 대부분이 칸탈쪽으로 넘어간 것이다. 매듭지어지지 않는 회의에 안달이 난 사람이나 기회주의자들이 한·노바를 떠나기 시작했다.

## 1271년
## 화염속의 한·노바
(ハン・ノヴァ炎上)

칸탈군 남하중!! 이 소식이 전해지자, 제후들은 하나 둘씩 한·노바를 떠나기 시작했다.

사령관: 각하, 칸탈군이 다가오고 있습니다. 남은 것은 우리 군뿐입니다. 도저히 막아낼 수 없습니다. 퇴각하시지요. 한·노바를 지켜내 봐야 아무 의미도 없습니다.

켈빈: 규스타브님의 도시를 버리고 갈 수는 없다.

사령관: 야데로 돌아가 전열을 가다듬도록 하는 게 어떻습니까. 병사들도 그것을 원하고 있습니다.

켈빈: 자네도 같은 생각인가?

사령관: 벌써 몇 년씩이나 야데를 떠나 있었으니까요. 모두, 가족이 있습니다.

켈빈: 알겠다. 야데로 돌아가자.

켈빈은 자기 하나의 생각만으로는 흐름을 거스를 수 없다고 여겼는지, 결국 야데행을 결정한다.




켈빈은 병사들의 뜻에 따라 일단 야데로 물러나기로 한다

대신: 야데백군이 한·노바에서 퇴각중이라는 보고가 들어왔습니다. 이대로 한·노바로 진격하심이 어떨지요!

칸탈: 켈빈은 한·노바를 버리는건가. 현명하군. 서두를 것은 없다. 병사들도 지쳐있어. 오늘은 여기서 야영을 하고 내일 한·노바로 들어간다.

대신: 예!!

켈빈의 군이 한·노바를 떠난 후 재해가 마을을 덮쳤다. 도적과 몬스터들이 마을에 들어온 것이다. 지키는 사람이 없는 마을은 그 자체가 약탈의 대상이었다. 이윽고, 마을 곳곳이 화염에 휩싸였다.

대신 : 각하! 큰일입니다!

칸탈 : 무슨 일인가?

대신 : 저것을 보십시오.

칸탈 : 켈빈이 불을 놓은 것인가?

대신 : 아닙니다. 주위의 몬스터와 도적들이 지키는 사람이 없어지니까 마을을 습격한 것 같습니다.

대신 : 각하, 이대로라면 한 · 노바는 폐허가 되고 맙니다. 폐허를 손에 넣는 것은 의미가 없지 않습니까. 도적과 몬스터들을 몰아내고 한 · 노바를 점령하시지요.

칸탈 : 내버려둬라. 나는 애초부터 저 마을을 손에 넣을 생각은 없었다. 한을 손에 넣으면 다른 녀석들에게 좋은 표적이 될 뿐이다. 지금의 내게 그것을 막아낼 힘은 없다.

대신 : 하지만, 각하….

칸탈 : 그리고 말이다. 저 도시는 규스타브의 거점이었다. 녀석들과 함께 흙으로 돌아가는 것이 어울린다.

철수중인 켈빈에게도 한 · 노바의 사태가 전해진다.

켈빈 : 불을 놓은 것은 칸탈인가?

사령관 : 아닙니다. 칸탈군은 북쪽의 언덕에서 움직이지 않고 있습니다. 몬스터와 도적들이 들어온 모양입니다.

켈빈 : 몬스터 따위에게 한 · 노바를….

필립 : 아버님, 진정하십시오. 병사들을 보십시오. 싸울 수 있는 상황이 아닙니다.

켈빈 : 마음은 이미 고향에 가 있군….



불길에 휩싸인 한 · 노바. 그러나 칸탈은 아랑곳하지 않는다




켈빈은 한 · 노바의 사태를 알고 회군하려 하지만 병사들의 마음은 이미 고향에 가 있었다

필립 : 제가 가겠습니다.

켈빈 : 알겠다, 필립. 그러나 한가지 명해두겠다. 시가에 진입해선 안된다. 알겠느냐.

필립 : 예.

한 · 노바의 상황을 살피러 온 필립과 병사들. 필립은 켈빈의 말을 어기고 시가로 들어가려 한다.

병사1: 필립님, 돌아오십시오. 아버님의 명을 무시할 생각이십니까!

필립 : 시민들을 몰살당하게 둘 수는 없다!

병사1: 저희들만으로는 이 마을을 지켜 낼 수 없습니다.

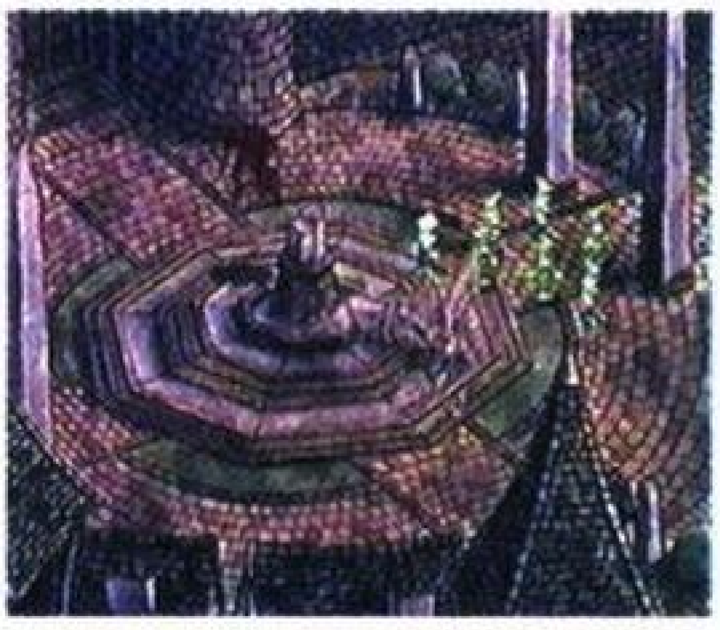
병사2: 어물거리고 있다간 불길에 둘러싸이고 말겠어.

병사3: 이런!! 몬스터에게 포위당했다!!

필립: 규스타브공의 도시에서 죽는 거라면, 바라는 바다! 이 파이어브랜드에 맹세하건대 도망치지는 않겠다!

병사4: 드래곤이다!!

필립: 뭐지, 이 드래곤은? 몬스터들을 모두 해치워버렸어.



갑자기 드래곤이 나타나 몬스터들을 해치운다

병사1: 자, 이틈입니다!!

## 1288년
## 칸탈의 죽음
(カンタールの死)

켈빈과 패권을 다투며 멜슈만 지방을 지배했던 오토후 칸탈. 규스타브의 죽음으로부터 19년후인 1288년 그의 애니마도 이윽고 여정에 오른다. 그의 나이 59세였다. 그의 왕국은 다수의 자손들과 친족에 의해 분할되어 세력을 상실했다.

켈빈은 그 기회를 이용해 로드리스랜드에 진출. 한 · 노바에 제후들을 모아 맹약을 맺고 패권을 확립하기에 이르렀다. 켈빈 67세에 얻은 광영이었다.

한편, 칸탈의 딸 누비엠은 라우프홀츠공 에드문드를 방문한다.

대신 : 이러한 시기에 칸탈의 딸을 만나시는 것은 반대합니다. 야데백에게 좋지 않게 보일 우려가 있습니다!

에드문드: 야데백도 여기까지는 손을 대지 못한다. 게다가 누비엠이라고 하는 칸탈의 딸은 상당한 영지를 상속받은 모양이더군. 나는 아직 독신이고 말이야.

대신 : 각하! 묘한 욕망에 잘못 생각하시어 당치않은 약속을 하시지 않기를 바랍니다.

누비엠 : 공작각하께 삼가 인사 올리옵나이다. 처음 뵙는 영광을 허락해 주시어 무어라 감사의 말씀을 올려야 할지 모르겠사옵니다. 저는 누비엠 · 드랑폴드라 합니다. 그보다 저 칸탈의 딸이라 말씀드리는 것이 빠를지도 모르겠습니다.

에드문드: 누비엠 경, 딱딱한 인사는 그쯤 해 두시오. 우리 두 사람 다 젊고 하니 편하게 이야기합시다.

누비엠 : 그럼, 말씀에 따르겠습니





다. 에드문드 각하께서는 중원에 진출할 생각은 없으십니까? 일생을 이 남쪽의 변방에서 보내실 작정이십니까?

대신: 누비엠경! 변방이라니 실례가 아닙니까!

누비엠: 이렇게 사소한 일에나 신경을 쓰는 가신을 곁에 두고 계시면 큰 결단을 내리시지 못하게 됩니다. 도대체가 지금 중원을 제패하고 있는 켈빈은 어떤 자입니까? 고작, 야데의 백작일 뿐입니다. 하긴 규스타브공의 첫째 가는 친구이긴 했지만, 그것이 세계를 다스리는 자의 자격으로서 충분한 것입니까? 패자에게는 패자의 자질이 요구되는 것입니다. 야데백 따위는 저희 아버님께서 존명중이신 때는 남대륙에서 아주 조그맣게 위축되어 있었을 뿐입니다. 대신, 아까는 실례했습니다. 대신께서는 라우프홀츠가 야데보다 못하다고 생각하십니까?

대신: 아니오. 우리 나라는 충분히 풍요롭소.

누비엠: 장군은 공작께서 야데백보다 못하다고 생각하십니까?

장군: 아니오. 각하는 충분히 현명한 분이오. 게다가 야데백보다 젊고 힘도 넘치고 계시오.

누비엠: 그렇다면 어째서 라우프홀츠의 권리를 외치며 일어나지 않는 것입니까! 이 몸, 아버님께 비하면 미약하기 짝이 없지만, 미력하나마 각하께 도움이 될 수 있으리라 생각합니다.

에드문드: 누비엠경, 그렇게까지 야데백에게 구애되는 이유가 무엇이오?

누비엠: 야데백과 그 뒤를 잇는 자는 동대륙의 패자로서 어울리지 않는다고 믿고 있기 때문입니다

에드문드: 뜻은 잘 알겠다.

누비엠: 말씀을 들어주셔서 대단히 감사합니다. 이만 실례하겠습니다.

장군: 어서 출진 준비에 착수해야 합니다!

대신: 군자금과 병량을 수배해야 합니다!!

에드문드: (두 사람 모두 완전히 의기충천이군. 하지만 나는 그렇게까지 대가 센 여자는 싫은데~)




누비엠은 뛰어난 화술로 라우프홀츠를 포섭하는데 성공한다

누비엠은 라우프홀츠를 부추겨 반 야데백 전선을 구축하려는 모양이다. 그러나, 누비엠의 계략은 라우프홀츠만으로 끝나지 않았다. 나국 그류겔의 쇼우왕을 찾은 누비엠.

누비엠: 쇼우왕 폐하. 오랜간만에 뵙습니다.

쇼우: 오오, 누비엠인가. 잘 왔다. 가까이 오너라. 좀 더.

누비엠: 폐하가 아직 건강하신 듯해서 안심입니다.

쇼우: 폐하라니 너무 서먹하구나. 이제 옛날처럼 불러줄 수는 없는게냐?

누비엠: 그럼 쇼 숙부님. 오늘은 여쭐 것이 있어 이렇게 찾아 왔습니다.

쇼우: 그래그래. 네 질문이라면 뭐든지 대답해 주마.

누비엠: 숙부님은 어째서 야데백이 멋대로 하도록 내버려두시는 겁니까? 야데백은 숙부님의 가신이 아닙니까.

쇼우: 형식상으로는 그렇지만, 어디까지나 형식상일 뿐이다. 게다가 켈빈은 나에게 충분히 예를 다하고 있다.

누비엠: 켈빈공의 존명중에는 괜찮겠지요. 하지만, 다음 야데백이 같은 태도일지 어떨지는 알 수 없습니다. 게다가, 이런 일을 생각해서는 안되겠지만, 쇼우 숙부님께 만약의 일이 일어난다면 이 나라는 어떻게 되겠습니까?

쇼우: …켈빈이 죽은 뒤… 내가 죽은 뒤….

누비엠: 순진하고 온화하신 쇼우 숙부님과 그 가족분들께서 괴로움에 처하시게 되면 저는 견딜 수가 없습니다. 기회가 있을 때 손을 써두시는게 어떠할런지요.

쇼우: 그럴지도 모르겠군.

누비엠: 저같은 이국의 어린 계집의 이야기를 들어주셔서 정말로 감사합니다. 다시 그류겔을 방문할 날을 즐거이 기다리고 있겠습니다.

쇼우: 네 고향이라 생각하고 언제든 찾아오너라. 나는 너를 친손녀처럼 생각하고 있다.



그녀가 야데에 이렇게 깊은 반감을 가지고 있는 이유는 무엇일까?

누비엠은 왕궁을 나가다가 옛기억을 떠올린다.

누비엠: (이 장소…. 그때의 모욕, 절대 잊을 수 없어. 5년쯤전 중립국 나에는 각국의 사절이나 제후의 자녀들이 출입하고 있어 상당히 활기찬 분위기였지…)

5년전, 그류겔의 왕궁.

누비엠: 오토후 칸탈의 딸 누비엠이라고 합니다.

소녀1: 몇 살이세요, 누비엠님.

누비엠: 올해 15세가 됩니다. 아버님께서 나국의 궁전에서 예의범절을 배워 오라고 하셔서 이렇게 온 것입니다.

소녀2: 나이가 어리군요. 부러워라.

소녀1: 칸탈공이라 하면 아이가 많기로 유명하지요. 20명 정도라고 했던가? 정말 대단하지요.

누비엠: 아버님의 무엇이 그렇게 대단하단 말씀이지요?

소녀1: 오호호호-

소녀2: 아하하하-

누비엠: ????

소녀2: 정말로 어리군요. (야데백님의 아들 찰즈님이예요. 당신과는 적대관계군요)

누비엠: 저는 오토후 칸탈의 딸 누비엠이라고 합니다. 앞으로 인사나 하고 지냅시다.

찰즈: 어이, 무슨 냄새 안나나?

대신: 예?

찰즈: 개 냄새가 나. 새끼만 잔뜩 낳아대는 개의 새끼 냄새야. 하하하하.



누비엠의 회상. 이 순간의 모욕이 후대에 커다란 전쟁의 씨앗이 될 줄은 아무도 몰랐다

## 1292년
## 켈빈 최후의 싸움
(ケルヴィン最後の戦い)

한·노바. 현 켈빈의 진영.

찰즈: 아버지는 어디 계시느냐, 필립?

필립: 테라스에 계십니다. 쇼우왕의 소환명령이 상당히 부담되시는 모양입니다.

찰즈: 그런 것 따위, 무시해 버리면 돼.

필립: 그렇게는 안됩니다. 형님. 형식상이라고는 하지만 우리 야데백가는 나국의 가신. 아버지도 스이왕, 쇼우왕에게 예를 다해 왔습니다.

찰즈: 하지만 지금에 와서는 실력으로도 꿀릴게 없어. 저자세로 들어가니까 우쭐해가지고선. 그 할아버지한테 절실히 깨닫게 해 줘야만 해.

필립: 형님, 말씀이 지나치십니다.

찰즈: 너도 아버지도 너무 물러!

한편, 에드문드 공이 이끄는 라우프홀츠군은 그란바레를 넘어섰다.

찰즈: 아버지, 라우프홀츠공 따위 단번에 해치워 버립시다.

켈빈: 하지만 나는 그류겔에 가지 않으면 안된다. 쇼우왕의 명령을 무시할 수는 없어.

찰즈: 이미 맹약을 포기한 제후도 나오고 있습니다. 아버지께서 이곳을 떠나면 맹약은 완전히 깨지고 맙니다.

켈빈: …….

찰즈: 제가 아버지를 대신해 그류겔로 가겠습니다. 아버지는 라우프홀츠공의 군에 맞서 주십시오. 그러면 됐지요, 아버지?

켈빈: 알겠다. 부디 왕께 실례가 없도록.

찰즈: 필립, 만에 하나라도 지는 날엔 용서하지 않겠다.

필립: 알고 있습니다. 형님.

누비엠의 복수심은 이윽고 야데백가에 전운을 몰고 온다. 그녀는 맹약의 결속력이 약해진 것을 간파하고 라우프홀츠공의 군이 한·노바로 진격하는 것과 때를 맞춰 쇼우왕으로 하여금 켈빈을 호출하도록 한 것이다. 하지만, 찰즈의 적극적인 행동으로 켈빈은 최후의 싸움터로 나가게 된다.

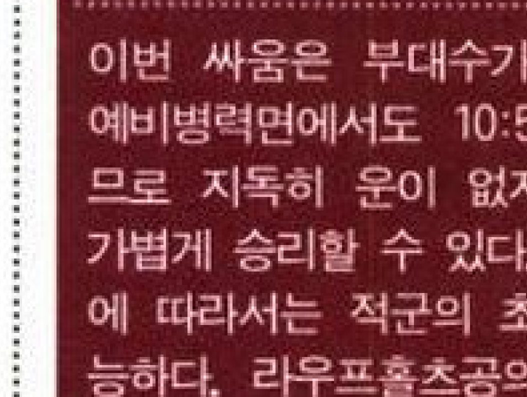


찰즈의 노력으로 맹약의 붕괴는 일단 막았지만…

### ⊂ 솔즈베리 평원의 전투 ⊃

- 승리조건
  라우프홀츠공을 격파
  적군의 절반이상을 격파
- 패배조건
  켈빈이 격파당한 경우

이번 싸움은 부대수가 동일하고 예비병력면에서도 10:5로 유리하므로 지독히 운이 없지 않는 한 가볍게 승리할 수 있다. 마음먹기에 따라서는 적군의 초토화도 가능하다. 라우프홀츠공의 유닛에 2개 부대를 동시에 접근시켜 적장(ラウプホルツ大將)을 집중공격하면 3~4턴 안에 승리를 거둘 있을 것이다.


위력은 화염룡(火炎龍)이 단연 높지만 선제공격을 당하므로 초복(草伏せ)이 효과적이다

솔즈베리 평원의 전투에 승리하여 라우프홀츠공의 진격을 저지하는데 성공한 켈빈. 그러나, 그 승리도 맹약의 붕괴를 막지는 못했다. 또다시 전란의 시대가 도래한 것이다. 2년후인 1292년, 야데백 켈빈의 애니마는 그의 육신을 떠났다. 그의 나이 71세. 긴 싸움의 인생이었다.

## 1300년
## 가짜 규스타브의 탄생
(偽ギュスターブの誕生)

전란이 끊이지 않는 로드리스랜드. 그곳에서 자칭 규스타브의 후손이라는 남자가 나타난다.

시나리오를 시작하면 바로 전투화면으로 들어간다. 전투가 끝나면 패주한 도적무리 중 한 명이 부상을 입은 채 들판에서 쓰러지는 장면이 나온다.

남자 : 나는… 규스타브의… 손자다… 이것이… 그 증표….

에그 : 뭐야, 보통 감응석이잖아. 이런 물건이 무슨 증표가 된다고 생각하는건가.

에그는 남자에게서 규스타브의 이야기를 듣고 어디론가 사라진다.

어느 주점 안.

남자1: 규스타브의 혈육이었다는 건 순전히 말뿐이야. 완전히 약해빠졌더군.

남자2: 규스타브를 사칭하는 것들은 모두 가짜야.

여자 : 가짜든 뭐든 좋으니까 좀더 세상을 살기 좋게만 해 주었으면 좋겠어.

에그 : 나라도 규스타브라고 하고 다니면 통할까?

남자1: 하하하, 제법 웃기는 농담이었어. 이야, 제법인걸 형씨.

에그 : 어째서 농담이라는 거지? 뭐가 안된다는 거야?

남자2: 허허허허, 규스타브공은 금발이었어. 하다못해 머리색깔이라도 같아야 말이지.

에그 : 그래, 금발이었다구. (머리를 금발로 바꾼다) 자, 이제 어떤가? 눈동자 색도 바꾸는 편이 좋을까?

여자 : 모습을 바꿨어!!

남자2: 어, 엄청난 술이다!!

남자1: 대단한 술사야!!

에그 : 이봐, 규스타브가 되기 위해선 뭐가 필요하지?

남자2: 글쎄, 가, 강한 군대. 아니, 힘이 되는 부하가 필요하겠지. 켈빈공이나 네벨스탄 장군 같은.

에그 : 하긴, 내게는 어리석은 노예들 밖에 없었지. 인간은 무리지어 사는 존재니까…. 부하라…. 하지만, 여기는 부하로 어울릴만한 능력자는 없는 듯하군.

에그는 여기서 진짜 인간의 힘은 따로 떨어져 있을 때가 아닌 집단을 이루었을 때 발휘된다는 것을 깨닫는다.



규스타브의 이름을 이용하려는 에그. 그의 다음 행보는 과연…

## 1301년
## 에델릿타
(エーデルリッター)

사르곤 일행은 마을에 출몰하는 몬스터를 퇴치하기 위해 그들의 근원인 채석장으로 향한다. 대결! 알렉세이 편을 플레이했다면 이미 두 번째 방문이다. 동굴쪽으로 가다보면 규스타브 흉내를 내는 가짜 규스타브가 사르곤 일행을 뒤따라와 동행하자고 하지만 사르곤 일행은 그의 청을 거절하고 단독으로 행동키로 한다. 가짜 규스타브의 말로 미루어볼 때 그는 사르곤을 자신의 직속부하로 삼고자 그의 실력을 참관하러 온 모양이다.

동굴내부로 들어가 전에 슬라임들이 몰려 있어서 지나가지 못했던 곳으로 진입하자. 이번에는 이들을 모두 쓰러뜨려야 한다.



에그(가짜 규스타브)는 부하가 될만한 인물을 물색중인 듯



이곳으로 내려간다. 눈에 잘 띄지 않으므로 주의!

슬라임을 해치우고 안으로 들어가면 플라네타리움 같은 곳이 나오는데 그곳에 있는 3개의 스위치를 조작하여 별자리에 모두 불이 들어오도록 만들자. 양옆에 있는 것은 특정 성좌의 점멸용이고 가운데 것은 성좌를 반시계방향으로 한 칸씩 회전시키는 역할을 하므로 몇 번 시도하다 보면 쉽게 맞출 수 있을 것이다.



별자리에 모두 불이 들어오면 문이 열린다

성좌에 모두 불이 들어오게 한 뒤 밖으로 나가보면 위쪽으로 작은 문이 열려 있을 것이다. 안에는 슬라임이 한 마리 있는데 어찌된 일인지 접근해도 공격을 해 오지 않는다. 그런데 방에서 이상한 소리가 나면서 함께 온 그레타와 왓츠가 슬라임으로 변하고 사르곤도 쓰러진다. 잠시 후, 가짜 규스타브가 나타나 사르곤에게 말을 건다.

가짜 규스타브 : 기분은 어떤가 사르곤군?

사르곤 : 이상해… 힘이 넘치고 있어.

가짜 규스타브 : 그야 당연하겠지. 네가 가장 강했던 것이다. 너는 새로운 힘을 얻었다.

사르곤 : 무엇이든 분부만 내려 주십시오. 규스타브님.

가짜 규스타브 : 나와 함께 나아가자. 새로운 힘을 얻기 위해.

그 방은 함께 들어간 사람 중 가장 강한 사람만이 살아 남는 곳이었다. 그렇다면 통로에 가득하던 그 슬라임들은….




사르곤은 에그의 첫 번째 에델릿타가 된다

## 1305년 평화회의 (平和會議)

1305년 나국의 수도 그류겔에서는 평화회의가 열리고 있었다.

재상 : 아직도 규스타브공의 이름을 내건 반란이 일어나고 있는 모양이더군요.

데비드 : 반란이 아닙니다, 재상각하. 단순한 도적들의 무리일 뿐입니다. 그것도 이제 거의 궤멸시킨 상태입니다.

장군1: 그렇다고는 해도 로드리스랜드 동부는 반란이다 도적떼다 해서 치안이 너무 안 좋아. 찰즈공의 지배권이 확립되어 있지 않다는 반증이 아니겠습니까?

데비드 : 그건 그 반대입니다, 장군. 라우프홀츠공을 위시한 여러분들이 그런 부정한 자들을 부추키고 있는 것입니다. 우리 야데백 측에 의한 지배권의 정통성을 확립시키면 자연히 치안은 좋아집니다.

대신1: 하지만 데비드 군. 야데백의 지배를 원하지 않는 자도 많다고 하네. 케빈공은 한·노바를 버린 분이야.

데비드 : 조부님을 모욕하는 건 그만 두었으면 좋겠소 대신. 한·노바를 떠난 것은 제후도 마찬가지요. 그리고 우리는 과거가 아닌 미래에 대한 이야기를 하기 위해 모인 것이오.

장군2: 더 이상 싸움을 계속하고 싶지 않다는 것이 제후의 입장이오.

대신1: 하지만 아나레스강 동부에 야데백의 영지가 존재한다는 것은 우리 나라의 안전에 있어 위해요소입니다.

데비드 : 아버지 찰즈도 전쟁을 원하지는 않고 계십니다. 하지만, 규스타브공과 케빈공으로부터 내려온 유지가 있습니다.

장군2: 아니, 좀 더 큰 안전보장의 틀이 필요해.

대신1: 찰즈공이 요구를 받아들이지 않는 이상 소용없소!

대신2: 나국의 음모가 아닙니까!

장군1: 라우프홀츠는 한뼘의 영지도 내어줄 수 없소!

회의에 참석한 모인 각 후국들의 대표자들은 자기 나라의 입장만을 내세우고, 회의는 난항만 거듭하며 근본적인 해결안을 도출해 내지 못하고 있다.

대신 : 데비드님께서는 뭐라고….

찰즈 : 여전히 똑같아. 교섭따위로 해결이 될 것 같아? 아무래도 그 녀석은 뭔가 착각하고 있는 모양이야. 내가 진심으로 평화교섭을 바라고 있는 줄 알고 있어. 시간을 벌고 있는 동안 로드리스랜드에서의 지배권을 굳히는



거야. 한번 이쪽으로 불러서 알아듣게 이야기해 봐야지. 정말, 아버지를 닮아서인지 그 녀석은 정치가 뭔지 이해를 못해. 그런데, 한·노바에 명한 병량 공출은 어떻게 됐지?

대신: 예, 조금 전에 사자가 도착했으니 곧 보고가 있을 것입니다.

병사: 보고 드리겠습니다. 한·노바의 장로회는 병량공출을 거부했습니다. 게다가 주변의 소영주들을 끌어들여 병사들을 집결시키고 있습니다.

찰즈: 뭐라고! 실력으로 막겠다는건가!!

병사: 그 중에는 자칭 규스타브라는 자와 그의 병사들도 끼어 있습니다.

찰즈: 하하하하하!

대신: 찰즈 폐하, 왜 그러십니까?

찰즈: 됐어, 한·노바를 제압할 기회가 온거라구. 규스타브공의 이름을 사칭하는 자를 토벌하는 명목이라면 다른 제후들도 반대는 하지 못해. 장로 녀석들 병량이 아쉬워 큰 실책을 범했군. 곧바로 제후들에게 사자를 보내라. 괘씸한 녀석을 정벌한다고 말이야.

## 1305년
## 한·노바의 전투
(ハン・ノヴァの戦い)



가짜 규스타브의 정벌을 구실로 한·노바를 지배하려는 계략을 꾸미는 찰즈.

한편 한·노바 측에서는 가담을 약속한 제후들이 야데백의 토벌대 소식을 듣고 빠져나가 버린다. 하지만, 한·노바의 움직임에 있어 결정적인 원인이 되었던 것은 가짜 규스타브였는지 장로회는 그의 세력을 중심으로 야데백에 끝까지 맞서기로 한다.

### 한·노바의 전투
(ハン・ノヴァの戦い)

- 승리조건
  찰즈의 부대를 격파한다
- 패배조건
  규스타브가 격파당한 경우

여기서는 규스파브군의 입장에서 찰즈의 토벌군을 막아내야 한다. 에델릿타 편에서 사르곤에게 검풍섬이나 열풍검 등의 범위공격기술을 장비해 놓았다면 크게 도움이 될 것이다. 그러나 기술을 장비해 놓지 않았더라도 전력은 규스타브편이 우세하므로 걱정할 것은 없다.
목표는 찰즈이므로 사르곤과 규스타브의 부대를 신속히 전진시켜 포위망을 뚫고 찰즈의 부대를 동시에 공격하자. 전투시 보병은 초복(草伏せ), 강철병은 차지(チャージ)를 사용하는 것이 효과적이다.



연속전투만 아니라면 강철병은 거의 무적에 가깝다

나국 수도 그류겔. 평화회의가 다소 진전을 보이고 있는 가운데 예상치 못한 소식이 전해온다.

장군 1: 야데백께서 멜슈만 지방의 영지에 대한 권리를 포기해 주신 덕분에 상당한 진전이 있었습니다.

데비드: 그렇습니다. 그러니까, 여러분들 측에서도 한·노바의 건에 대해 협력해 주시기 바랍니다.

대신 1: 그건 그거고, 이건 이겁니다.

사자: 급한 전갈이!

재상: 회의중에는 들어오지 말라고 명해두었을텐데!

사자: 하지만….

재상: 뭐라고!!

병사: 데비드님!

데비드: 무슨 일이냐?

병사: 한·노바 부근의 싸움에서 우리 군이 패해 찰즈님께서 전사하셨습니다.

데비드: 아버지가….

재상: 데비드군, 아니 데비드공. 가능한 빨리 돌아오시오. 그동안 평화회의는 휴회하도록 하겠소.

대신 1: 큰일이군.

장군 1: 휴회하는 수 밖에 없겠어.

대신 2: 어서 대책을 세워야겠군!!

데비드: 기다려 주십시오. 저는 평화회의를 위해 아버지께 파견되어 왔습니다. 그 임무를 아직 다하지 못했습니다. 그리고 저는 여기서 회의를 정리하여 여러분의 합치된 의견을 모아 무례한 가짜를 토벌하고자 합니다. 가짜 밑에는 수많은 불만분자들이 모여들고 있다고 합니다. 로드리스랜드가 그런 자에게 지배당하는 것은 여러분도 바라지 않는 바일 것입니다. 자, 평화회의를 속행합시다. 신속하게 결론을 지어 우리의 연합군으로 가짜를 토벌하는 것입니다.

장군 2: 찬성이오. 상황을 안정시키지 않으면 이런 자들이 끊임없이 나타나게 될 거요.

대신 2: 그렇소. 서두르지 않으면 그 사이에 반란이 넓게 퍼질지도 모르오.

데비드: 그럼 야데백으로서 제가 제안하겠습니다. 한·노바 부근에 대한 저희의 권리는 포기하겠습니다.

장군 1: 괜찮겠나, 데비드공?

데비드: 예, 한·노바에 집착하고 있던 것은 전( ) 야데백이니까요. 다만, 한·노바가 특정세력과 결합하는

것은 곤란합니다. 한·노바를 독립도시로 하고 회의에 참가한 모든 제후와 동맹을 맺도록 하겠습니다.

재상: 그렇다면 그 안을 가지고 가서 검토해 보겠소.

데비드: 내일은 결론을.




데비드의 파격적인 제안으로 그류겔의 평화회의는 결론에 임박한다

## 1305년 사우스마운드탑의 전투
(サウスマウンドトップの戦い)

야데백 찰즈에 승리한 가짜 규스타브의 군은 주변의 세력을 흡수해 한층 규모를 더했다. 한편, 평화조약을 가조인(假調印)한 제후들은 새로운 야데백인 데비드를 중심으로 연합군을 결성. 북, 남, 서 세 방향으로부터 한·노바를 압박해 갔다. 규스타브군은 주력부대로 서방군과 대치하는 한편 볼스가 이끄는 부대로 비교적 약한 북방군을 추격한다. 볼스군은 북방군을 보기 좋게 격파. 여기까지는 가짜 규스타브의 전략대로였다. 그러나, 볼스의 부대는 금지되어 있는 추격을 감행, 한·노바로의 귀환이 늦어진다. 가짜 규스타브는 볼스 부대의 귀환 후, 전 병력으로 연합군의 허리인 데비드의 서방군을 격멸하려는 작전을 가지고 있었다. 그러나, 볼스의 부대는 추격에서 돌아오지 않고 먼저 남방군이 한·노바에 접근해 왔다. 이러한 상황에 이르자 가짜 규스타브는 현재의 병력으로 전투를 결의한다. 1305년 초여름, 역사상 이름높은 사우스마운드 탑의 전투가 시작된 것이다.




이윽고 평화를 위한 최후의 싸움이 시작된다

### 사우스마운드탑의 전투
(サウスマウンドトップの戦い)

- 승리조건
  규스타브를 격파한다
  라우프홀츠공의 군이 도착할 때까지 버틴다(8턴 종료시까지)
- 패배조건
  데비드가 격파당하는 경우
  아군의 본진에 적이 진입하는 경우

한마디로 말해서 상당히 빠듯하다. 다른 것은 상관없지만 규스타브가 이끄는 강철병부대가 너무나 강하기 때문이다(필자의 경우도 전투종료시 남은 유닛은 고작 3, 4개뿐이었다).
우선 승리조건이 두 가지이므로 공략방법도 두 가지로 생각해 볼 수 있다. 규스타브의 부대를 격파하는 방법과 8턴까지 본진을 지켜내는 방법이다. 첫 번째 방법을 사용할 때는 우선 보병 1개 부대만을 본진에 남기고 나머지 유닛으로 각각 궁병을 포함시킨 2개 그룹을 편성하여 적의 보병부대를 모두 격파하자. 보병부대 상대시 초복(草伏せ)을 사용하면 거의 손실 없이 전멸시킬 수 있을 것이다. 단, 이때 주의할 것은 우리 부대가 2회나 3회 연속으로 공격당하는 일이 없도록 유닛을 배치해야 한다는 점이다. 또한 궁병이 공격을 당하게 되면 그냥 보호(身を守る)를 선택하여 유닛을 보존하는 편이 낫다. 보병부대를 거의 격파했을 단계에는 규스타브가 움직이기 시작할 것이다. 이때 재빨리 본진 앞으로 이동하여 강철병들을 저지하자. 강철병들은 한·노바의 전투에서 우리가 편리하게 사용했던 차지를 사용해 공격해 오는데 이에 대응하기 위한 방법은 보호밖에 없다. 전투발생시 우선 공격을 당하게 되는 전열의 병사에게 보호 커맨드를 사용하자. 그러면 최소한 1번, 운이 좋으면 2~3번(디플렉트 발동시)까지 공격을 받아낼 것이다. 이때 후열의 병사 2명이 화염룡을 사용하면 강철병 2명은 제거가 가능하다. 이때 궁병의 지원사격을 받아야 함은 물론이다. 이와 같은 방법으로 1턴에 같은 유닛을 2회이상 공격하면 강철병부대를 격파할 수 있다. 만약, 2회 공격시에도 전멸이 되지 않았는데 강철병 1명정도가 남은 경우에는 궁병의 직접전투로 마무리를 해도 무방하다. 궁병 4명이면 강철병 1명정도를 격파하기에는 충분하기 때문이다.
두 번째 방법은 우선 본진 앞에 부대의 대형을 만들어야 한다. 따로 떨어져 싸우면 불필요한 전력손실이 발생하기 때문이다. 전열에는 보병부대를 세우고 바로 후열에 궁병을 배치하자. 그렇게 하면 교전시 마다 궁병의 지원사격이 있기 때문에 승리 가능성이 높아진다. 이런 식으로 접근해 오는 적의 보병부대를 제거하면서 본진을 사수하자. 규스타브의 부대가 접근하기 전에 가능한한 많은 보병부대를 전멸시켜야 할 것이다. 규스타브의 강철병부대가 온 경우에는 밀집대형으로 본진에 유닛을 가득 채운 뒤, 계속 보호(身を守る)를 선택하자. 전멸당하는 유닛이 생겼을 때 후방에 있던 유닛으로 대신 자리를 채워주는 식으로 버티면 남방군이 도착하는 8턴까지 무사히 본진을 지켜낼 수가 있을 것이다.
여기서 두 가지 방법 모두 해당되는 특기사항이 있는데 양군 모두 예비병이 25:30으로 대단히 많으므로 부대를 공격할 때는 확실하게 전멸을 시켜주어야 한다는 점이다. 한 번 교전으로 전멸을 못시켰으면 연속으로 공격을 가해 주어야 한다. 또한 이를 반대로 생각하면 우리편의 부대유닛을 지키기 위해서는 보호를 선택해서라도 병사를 한 명 이상 생존시켜야 한다는 것을 알 수 있다. 이번 싸움은 병사 수보다도 부대의 수가 더 중요하므로 유닛 하나하나를 보존하는데 항시 주의를 기울여야 한다.
이상의 사항을 염두에 두면서 전투를 진행하면 그다지 무리 없이 승리가 가능할 것이다. 하지만 디플렉트 같은 것은 랜덤이므로 다소 운이 따라 주어야 하는 점은 어쩔 수 없다.



진형을 잘 짜야 효과적인 방어가 가능해진다



궁병의 지원사격은 필수적이다



강철병부대와 교전시 전열(前列)은 무조건 보오를 선택하자

사우스마운드탑의 전투 후, 제후들은 평화조약의 정식조인을 위해서 한·노바에 모인다. 전세계 대부분의 제후와 자유도시가 참가한 이 조약은 조인을 한 지역의 이름을 따서 한·노바조약이라 불리워졌다. 조인이 있은 후, 몇 명의 제후의 연설이 행해졌다. 그 중 조약의 중심인물인 야데백 데비드의 연설이 지금까지 전해지고 있다.

데비드: 여러분, 우리는 드디어 여기까지 왔습니다. 전세계의 모두가 여기 모여 평화를 위해 힘을 결집한 것입니다. 그러나, 여기에 이르기까지는 수많은 땀과 눈물이 있었고, 수많은 애니마가 사라져 갔습니다. 이 귀중한 희생을 잊어서는 안됩니다. 그리고 또한 이 평화는 많은 선인들의 노고의 결실이



100년간에 걸친 오랜 혼란의 시대가 새로운 질서로 끝을 맺는다

기도 합니다. 특히, 이 한·노바를 건설한 규스타브공은 철과 기술로 새로운 시대를 가져다 주셨습니다. 여러분들 가운데는 규스타브공을 그때까지의 질서를 파괴하고 전쟁과 혼란을 초래한 사람이라 생각하시는 분도 계시겠지요. 하지만, 규스타브공이 우리에게 가르쳐 준 것은 인간은 자신의 의지에 따라 자신이 생각한 존재가 될 수 있다는 사실입니다. 사람이 어떻게 살아가는지는 출신이나 애니마로 결정되는 게 아니라는 것을 몸소 보여준 것입니다. 또한, 규스타브공의 주위에서는 많은 사람들이 공을 지탱해 주었습니다. 규스타브공과 같은 인물조차 친구를, 신뢰할 수 있는 동료를 필요로 했던 것입니다. 우리들 같은 범인의 경우에는 그야말로 더욱더 협력이 필요한 것입니다. 본래대로라면 지금 이 자리에 서는 것은 아버지 찰즈였을 것입니다. 저는 부족하나마 전력을 다해 이 조약을 지켜나갈 각오입니다.

그 말대로 데비드는 조약을 지켜냈다. 그의 애니마가 자연으로 돌아가기까지 50년, 이 조약은 살아있었다. 사람들은 이 시대를 「데비드의 평화」라 하여 천년 후까지도 그를 칭송했다.



## 스토리 공략 -윌리엄 나이츠편-



### 1235년 윌의 첫 출발

(ウィルの旅立ち)

윌리엄 나이츠 15세. 그도 이제 집을 떠나 디거로서의 첫발을 내딛게 된다.



숙부와 숙모에게 인사를 하고 집을 나서는 윌

윌이 처음 향하는 곳은 베스티아. 이곳은 전부터 크벨을 찾는 사람들이 모이는 마을. 다시 말해 디거촌이라 할 수 있는 곳이다.

베스티아에 도착해 주점의 남자에게 말을 걸면 한 여자가 들어온다.

코델리아: 아, 이런 한발 늦었군. 벌써 다들 떠나버렸잖아.

바텐더: 안됐구만 아가씨. 조금 전에 모두 떠나버렸는걸.

코델리아: 쫓아가면 만날 수 있으려나?

바텐더: 출발한 다음에 동료를 늘이거나 하지는 않아. 배당 때문에 문제가 생기니까 말이야. 아가씨는 아직 초보자인 모양이군?

코델리아: 그런 식으로 말하지 말아요! 이래봬도 실력에는 자신이 있다구요. 부족한 건 경험뿐이에요.

바텐더: 하하하하, 젊은 사람들은 모두 그렇게 말하지. 뭐 너무 조급하게 생각지 말고 열심히 하라구.

코델리아: 대규모 탐사라고 들었는데 말이야. 흐음, 어떻게 하지?

코델리아에게 말을 거는 윌.

윌: 저기.

코델리아: 어머, 뭐지? 당신도 한발 늦은 건가?

윌: 아니, 그런 건 아니지만. 나는 윌이라고 해. 디거로서 첫 번째 일을 찾아 여기까지 왔지.

코델리아: 그래, 당신은 크벨을 발굴하는 사람이군? 나는 코델리아, 당신들 디거를 보호하는 비질란츠야. 잘 부탁해, 윌.

윌: 잘 부탁해 코델리아.

1. 이 여자를 동료로 삼는다
2. 잠깐 기다려

윌: 어때, 나와 함께 파티를 구성해 보지 않겠어? 처음이니까 한의 폐허에서 경험을 쌓는 게 좋을 거라고 생각해. 어쩌면 뭔가 찾을 수 있을지도 모

르고.

코델리아를 동료로 삼았으면 바옆에 서있는 나르세스에게도 말을 걸어보자.

윌: 당신은 탐사행에 같이 가지 않았습니까?

나르세스: 이 술집에 오는 사람은 모두 크벨찾기가 목적이라고 생각하나?

윌: 그렇군요. 모두 그렇다고 단정지을 순 없지요. 저는 윌이라고 합니다. 초보 디거지요.

나르세스: 나는 나르세스. 술사다. 탐사행에 함께 가려고 여기에 왔지만 리더가 마음에 들지 않는 녀석이라 그만뒀다.

윌: 역시 크벨을 찾으러 오셨군요. 저와 함께 가주시지 않겠습니까? 나르세스씨는 경험도 풍부하신 것 같은데.

나르세스: 같은 게 아니고 풍부하다. 배당이 절반이라면 응하지. 원래는 6대 4로 디거 몫이 많지만 자네는 초보니까 말이야.

1. 잘 부탁합니다.
2. 맘에 안 드는 아저씨군

나르세스: 내게 맡겨 둬. 저 꼬마도 함께인가? 나혼자로도 충분한데 말이야.

코델리아: 맘에 안 드는 남자야!

베스티아에서 코델리아와 나르세스를 동료로 삼은 윌은 첫 번째



베스티아의 주점에서 동료를 늘리자

모험의 무대인 한의 폐허(ハンの廢墟)로 발걸음을 옮긴다.

한의 폐허는 지상과 지하로 나뉘어져 있는데 지상에도 아이템이 상당수 분포하고 있으므로 가급적 모두 챙긴 뒤 지하로 들어가자. 지하 입구에서는 타이라라는 사람을 만날 수 있다.

윌: (도적인가?)

타이라: 내 이름은 타이라. 이곳에 보물을 찾으러 왔다. 그쪽은?

윌: 동업자군. 저는 윌이라고 합니다. 초보 디거입니다. 근데 타이라씨, 도적이 아닌가 했습니다. 아아, 다행이다.

타이라: 이 앞쪽으로는 예상외로 몬스터가 많아. 어떤가, 함께 가지 않겠나?

윌: 좋습니다, 그렇게 하지요.

이곳에는 모두 3개의 크벨이 있는데 그중 하나라도 가지고 베스티아의 주점으로 돌아가면 시나리오가 종료된다. 그러므로 모든 크벨을 얻고 싶다면 도중에 회복을 하기 위해 주점으로 돌아가지 않도록 해야한다.



입구에서 타이라를 동료로 맞이한다




안에는 엄청난 몬스터가 있는 듯. 현시점에서는 아직 들어가지 못하므로 무시하도록 하자




각각의 크벨은 상당히 강력한 몬스터가 지키고 있다

첫 일을 성공적으로 끝내고 베스티아의 주점으로 돌아온 윌 일행.

윌: 크벨도 입수했고 일단 집으로 돌아가려고 생각해. 여기서 해산하지.

코델리아: 어머, 엄마 찌찌가 그리워진 건가?

윌: 어머니는 내가 어렸을 때 돌아가셨어. 키워주신 숙모님과 숙부님께 보고하고 싶어서야.

코델리아: 미, 미안해. 난, 그런 줄도 모르고. 심한 말을 해버렸군….

윌: 괜찮아, 코디. 나르세스씨 신세 많았습니다.

## ⊂ 디거 포인트 ⊃

베스티아의 마을의 입구 주위에서 얼쩡거리는 소녀에게 말을 걸면 「한가해 보이는군요? (ひまそうだね)」하고 물어온다. 이때 그렇다(うん)를 선택하면 디거 유카(ユカ)를 받을 수 있다. 단, 소녀에게 말을 걸 때는 반드시 포켓스테이션을 꽂아놓은 상태여야만 디거를 받을 수 있고, 일단 한번 말을 건 뒤에는 다시 포켓스테이션을 꽂아놓아도 소용이 없다.



단 한번뿐인 이벤트이므로 말을 걸 때 주의하자

나르세스: 배당도 받았고, 더 이상 볼일은 없다. 어서 돌아가라.

윌: 금방 다시 돌아올겁니다. 그때는 또 잘 부탁해요.

나르세스: 쳇! 할 수 없지. 알렉세이의 파티에 들어가는 것보다는 나으니까.

윌: 알렉세이!! 그건 혹시 알렉세이·젤겐을 말씀하시는 건가요?

코델리아: 그래. 이 부근에선 유명한 디거지. 평판은 좋지 못하지만.

나르세스: 알렉세이가 어쨌다는거지?

윌: 아니요, 아무 것도 아닙니다. 그럼 안녕히. 다음에 뵙겠습니다!

## 1236년 대사막의 메가리스 (大砂漠のメガリス)

윌: 다녀왔습니다!

나나: 윌!! 벌써 돌아온거니! 크벨은 찾은 거겠지?

윌: 보세요.

나나: 넌 정말 훌륭한 아이다.

윌: 숙모님, 알렉세이 젤겐에 대해 알고 계시죠?

나나: …그래. 알렉세이가 어쨌다는 거니?

윌: 베스티아에 있었어요. 아니, 있었던 것 같아요. 저는 지금부터 베스티아에 가서 알렉세이를 만나고 오겠어요.

나나: 알렉세이를 만나서 뭘 어쩌려고 그러니?

윌: 아버지와 어머니의 얘길 들었어요. 그리고, 그 달걀모양의 크벨에 대해서도.

나나: 윌, 너 대체 누구한테서 그런 얘길 들은거니? 설마, 당신!!

숙부: 이런, 미안 미안. 윌이 갑자기 물어보길래, 나도 모르게 그만. 윌도 이제 어른이고, 괜찮잖아?

나나: 언제 말할지는 내가 결정하겠다고 했잖아요, 정말. 뭐, 이미 들어버린 건 어쩔 수 없겠지. 그래 어디까지 말해준 거예요, 당신?

윌: 제가 들은 건 그날 알렉세이가 찾아온 것과 그 후 알렉세이와 그 크벨이 사라졌다는 것. 그리고….

나나: 윌, 기억해 내려 애쓰지 않아도 된다. 윌!! 윌 정신차려!

윌: 괜찮아요, 숙모님. 뚜렷하게는 기억나지 않아요. 그래서 알렉세이를 만나보려는 거예요.

나나: 안된다. 적어도 지금은 안돼. 알렉세이를 만나기 전에 확인해 보고 싶은 게 있으니까. 네 아버지는 젤겐 3형제와 함께 사막으로 갔다. 돌아온 것은 형과 알렉세이 두사람 뿐. 그리고, 그 알. 대사막에서 도대체 무슨 일이 있었는지, 그게 쭉 마음에 걸렸어. 네가 어른이 되면 함께 대사막으로 가보려고 생각했다.

숙부: 이봐 이봐, 나는 어떡하라고.

나나: 당신은 여기서 집이나 지키고 있어요. 같이 가 봤자 짐만 될 뿐이니까.

윌: 괜찮은 거예요, 숙모님?

나나: 너 같은 신출내기한테 마음쓰게 할만큼 늙지 않았어. 자, 준비를 해야지.




윌은 아버지의 죽음에 대한 단서를 얻기 위해 나나와 함께 대사막으로 떠난다

집을 나오면 우선 테름(テルム)시가로 가서 장비와 아이템을 보강한 뒤 동료들이 있는 베스티아(ヴェスティア)로 향하자.

타이라: 여어, 윌.

윌: 타이라씨. 저희는 남대륙의 그류겔 쪽으로 해서 사막에 가려고 합니다.

타이라: 데려가 줄텐가?

윌: 물론, 기꺼이.

나르세스: 뭐야, 또 자넨가?

윌: 나르세스씨. 대사막에 대해 아시는 게 있습니까?

나르세스: 디거인 네가 남대륙에 무슨 볼일이지? 그곳에 크벨은 없다.

윌: 대사막의 메가리스에 갈겁니다.

나르세스: 그 전설말인가?

윌: 전설이 아닙니다. 아버지가 가셨어요. 아버지가 무엇을 보셨는지 확인해 봐야만 하겠어요.

나르세스: 대사막의 메가리스라…. 네가 부탁한다면 함께 가 줄 수도 있어.

윌: 예! 부디 그렇게 해 주십시오!!

나르세스: 너는 너무 솔직한 게 탈이야. 정말이지.

코델리아: 윌! 돌아왔구나!! 한동안 만나지 못할 줄로 알았는데. 잘됐다.

윌: 우리들은 지금부터 남대륙으로 향할거야. 우선 그류겔로 가서 다시 그쪽에서 떠날 생각이야.

코델리아: 그류겔이라. 얘기는 들었지만 직접 가본 적은 없어. 하지만 디거인 네가 간다면, 비질란츠인 내가 빠질 수는 없겠지.

윌: 잘 부탁해 코델리아.




동료들에게 말을 걸어 파티를 구성한다

동료를 모두 모았으면 마을을 나와 그류겔(グリューゲル)로 간다. 사람들에게서 대사막과 메가리스에 대한 정보를 얻었으면 장비를 점검하고 대륙오지(大陸奥地)로 떠나자.




식당주인에게서 대사막과 메가리스에 대한 정보를 얻는다

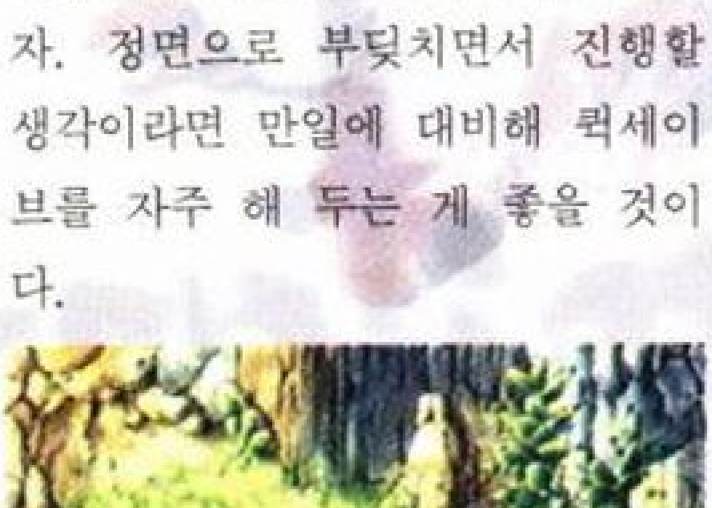
## ⊂ 디거 포인트 ⊃

그류겔에서 성의 문지기에게 말을 걸면 귀찮다며 디거를 준다. 이는 규스타브편에서도 동일.




성의 문지기가 디거 포인트. 마사(マサ)를 얻을 수 있다

대륙오지로 가기 위해서는 황야를 거쳐서 지나가야 한다. 이곳의 몬스터들은 지금까지의 적에 비해 상당히 강하므로 아직 파티가 약하다면 가급적 전투를 회피하도록 하자. 정면으로 부딪치면서 진행할 생각이라면 만일에 대비해 퀵세이브를 자주 해 두는 게 좋을 것이다.



연못가의 이 지점에서 ○버튼을 누르면 HP가 회복된다

황야지대를 통과하면 일행은 사막으로 둘러싸인 고립된 마을 포게랑(フォーゲラング)에 이르게 된다. 이곳은 툴의 기술이 상당히 발달한 곳으로 손상된 툴의 수리도 가능하다. 사람들의 말에 의하면 당시 윌의 아버지와 젤겐 형제는 사막의 메가리스에서 에그를 가지고 와 이곳에 잠시 머물렀던 듯 하다. 마을을 적당히 둘러보았으면 여관으로 가서 15년전 사건이 있던 날 밤의 상황에 대해 좀 더 자세히 들어보자.

손님 1: 나는 그때 상처입은 동생을 치료해주려고 했는데, 가까이 다가간 순간 갑자기 버럭 화를 내더니 툴도 사용하지 않고 되는대로 술을 마구 사용해 사람들에게 피해를 입히기 시작했어요. 정말 큰 소동이었지요. 이게 그때의 상처입니다. 저는 이 정도로 끝났지만 개중에는 죽은 사람도 있었답니다.

손님 2: 소동이 한참 벌어지고 있을 때 신사가 동생의 손에 알이 들려 있는 것을 알아채고 이렇게 말했지. 저 크벨에 애니마를 흡수당한 거야! 그는 마을에 있던 철제 도구로 술을 막아내면서 동생에게 접근하여 들고 있던 알을 쳐서 떨어뜨렸어. 그러자 동생은 절규하면서 모든 애니마를 개방, 자폭하듯이 죽어버렸어. 대체 뭐였을까, 그건….

점원: 신사가 알을 들고 말했어요. 이건 너희들 같은 쓰레기가 가질 물건이 아니야! 보통 동료들한테 쓰레기란 말은 안 하잖아요. 아마 다툼이 있었던 모양이에요.

손님 3: 사건이 있은 후, 그 사람은 짐도 챙기지 않은 채 사라져 버렸어. 혼자 남은 형은 사건의 죄가로 잡혀 있었는데 그도 어느틈엔가 도주하여 마을을 떴지. 그 사건은 그걸로 끝이 났어.

바 안쪽으로 가서 주인에게 말을 걸어보면 당시의 숙박계를 볼 수 있다. 주인이 기억하고 있는 그들의 모습은 대략 다음과 같다.

### 1. 헨리・나이츠

키가 크고 온화한 신사풍의 인물. 대인관계가 원만해 다른 3인과 달리 마을 사람들의 평판도 나쁘지 않았음.

### 2. 알렉세이・젤겐

3형제중 맏형으로 헨리에게 반감을 품고 있던 듯. 평소 거만한 태도와는 달리 동생이 폭주할 때도 어딘가 숨어 있었던 것 등을 볼 때 실은 겁쟁이인지도.

### 3. 니콜라・젤겐

3형제중 중간으로 큰 덩치에 웬지 둔해 보이는 인상. 그다지 술에 재능이 없었던 듯.

### 4. 피터・젤겐

작은 체구에도 불구하고 비뚤어진 성격은 형 알렉세이에게 지지 않았음. 마을사람들이 가장 싫어했던 사람이나 결국 사막에서 돌아오지 않음.

사건당시 알을 들고 사라졌던 신사는 역시 윌의 아버지인 헨리・나이츠였던 것 같다. 주인에게 헨리・나이츠에 대해 물어보면 그가 남긴 메모를 보여준다.

사막으로.
유적을 발견.
틀림없이 메가리스다.
내부는 이상한 형태.
납으로 된 상자를 발견.
우리들의 장비로는
조치가 불가.
일단 철수하기로
결정하였다.
남대륙 사막의 메가리스.
게다가 납으로 된 상자.
너무나 어울리지 않는
사실이다. 동행을 거부.


사막에 둘러싸인 마을 포게랑


당시 숙박계를 보여주는 여관주인. 헨리나이츠와 젤겐 형제에 대한 이야기를 들을 수 있다


툴 수리점. 이곳에서 반복사용으로 손상된 툴을 수리한다

현재까지의 단서로 미루어 볼 때 에그를 탈취해 도주한 것은 헨리·나이츠로 짐작된다. 하지만, 그것이 과연 사실일까? 일행은 일단 마을을 나와 대사막의 메가리스로 향하기로 한다.

나르세스: 이거 정말 오싹한데.

니나: 희한하군. 보통 메가리스라는 건 좀 더 심플한 모양이었는데.

코델리아: 여긴 어쩐지 기분이 안 좋아요. 어서 돌아가요.

윌: 이 납상자안에 에그가 있었던 건가.

나르세스: 역시 애니마가 느껴지지 않아. 정말 메가리스가 맞나?

윌: 모르겠어요. 힘들게 여기까지 왔는데 헛수고인 모양이네요. 역시 알렉세이 본인에게서 듣는 수밖에 없겠군요.


사막 오지에 있는 메가리스


메가리스의 납상자는 이미 비어있었다. 그렇다면 에그의 소재는?

### ⊂ 디거 포인트 ⊃

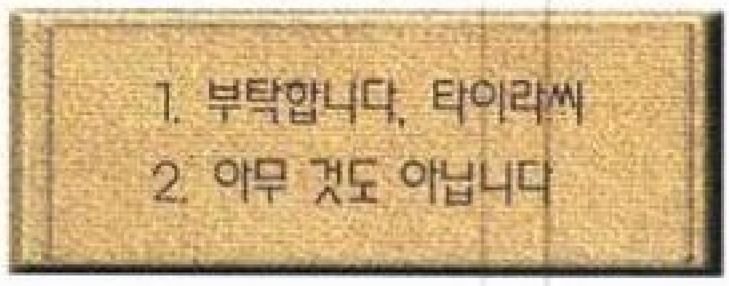
대사막의 메가리스 시나리오를 클리어한 후, 다시 포게랑을 방문하면 고!고!디거의 캐릭터를 얻을 수 있다


주점의 점원에게서 아이린(アイリーン)을 입수한다

## 1238년
## 잠입! 알렉세이 일당
(潜入! アレクセイ一味)

대사막의 메가리스에서도 아버지의 죽음에 대한 의문을 풀지 못한 윌은 직접 알렉세이 젤겐 일당에 잠입해 들어가기로 한다.

테름의 주점에 모인 일행. 니나가 윌 혼자는 보낼 수 없다며 고집을 피우므로 다른 인물 중 하나에게 도움을 청하도록 하자. 단, 코델리아를 선택시는 시나리오 마지막에서 강제적으로 죽게되므로 코델리아를 잃기 싫다면 다른 캐릭터를 택하도록 하자. 여기서는 타이라에게 부탁하는 것으로 하겠다.




타이라는 미리 알렉세이 일당에 들어가 있기로 하고 먼저 베스티아로 출발한다. 준비를 마쳤으면 곧바로 따라가자.


동료중 함께 행동할 사람을 선택한다

알렉세이 일당이 모여있는 베스티아의 주점. 문을 들어서는 순간 윌은 에그의 느낌을 감지한다. 문에서 가장 가까운 테이블의 사람에게 말을 걸어보자.

윌: 알렉세이씨입니까?

부하1: 무슨 용건이지?

윌: 크벨 발굴단에 들어가고 싶습니다.

부하들: 헤헤헤헤.

윌: 저는 윌이라고 합니다.

부하1: 그런 얘기는 알렉세이씨한테 하라구.

부하들: 하하하하.

알렉세이: 내가 알렉세이다, 꼬마.

윌: 저는….

알렉세이: 그건 이미 들었다. 뭐 잔심부름꾼 정도라면 시켜줄 수도 있지.

타이라: 정말 그런 꼬마를 넣는 건가? 배당이 줄잖아.

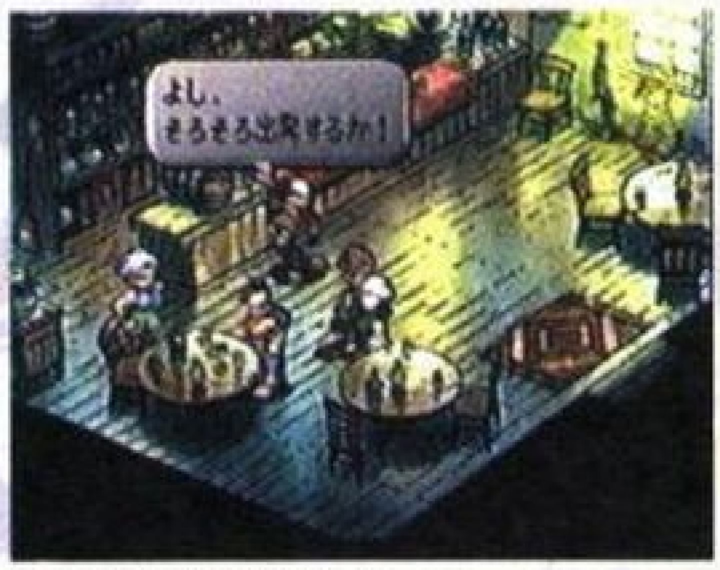
알렉세이: 그럼 네가 잔심부름을 하겠다는 건가? 좋아, 슬슬 출발하도록 할까!

윌: 어디로 가는 겁니까?

알렉세이: 따라와 보면 알아.



이 느낌은!?




알렉세이 일당과 합류하는 윌

알렉세이를 따라 온 곳은 밤의 마을(夜の町). 그가 부하들을 모아놓고 일에 대해 설명한다.

알렉세이: 알겠지? 몬스터 제거 크벨을 가지고 있는 할아버지가 살고 있을거야. 찾아와라! 꼬마는 남아라! 내게 뭔가 할말이 있지 않은가, 나이츠의 꼬마?

윌: 눈치채고 있었군!

알렉세이: 그래. 너를 본 순간 알았지. 헨리의 자식이군 하고 말이야.

윌: 알렉세이 젤겐, 너는 아버지와 어머니를 죽이고 에그를 빼앗았지!

알렉세이: 이봐, 어디서 그런 이야기를 들은거야? 원래가 에그는 우리 형제가 발견한 거라구. 그를 위해서 동생은 죽어버렸어. 헨리녀석이 그걸 빼앗은 거야.

윌: 아버지는 그런 사람이 아니야!

알렉세이: 코흘리개였던 주제에 뭘 안다고 떠들어. 그리고 네 아버지를 죽인 건 이 몸이 아니야. 너희 엄마다.

윌: 바보같은 소리. 어째서 어머니가 아버지를 죽이느냐.

알렉세이: 기억하지 못하나? 너도 봤잖아, 캐서린이 헨리를 찌르는 걸.

윌: 거짓이야. 거짓말이야…. 거짓….

알렉세이: 이제 기억이 났나? 저한테 안 좋은 일은 완전히 잊어버리고선. 뭐, 아무래도 좋지만, 더 이상 나를 귀찮게 하지 마라. 다음엔 그냥 두지 않겠다.

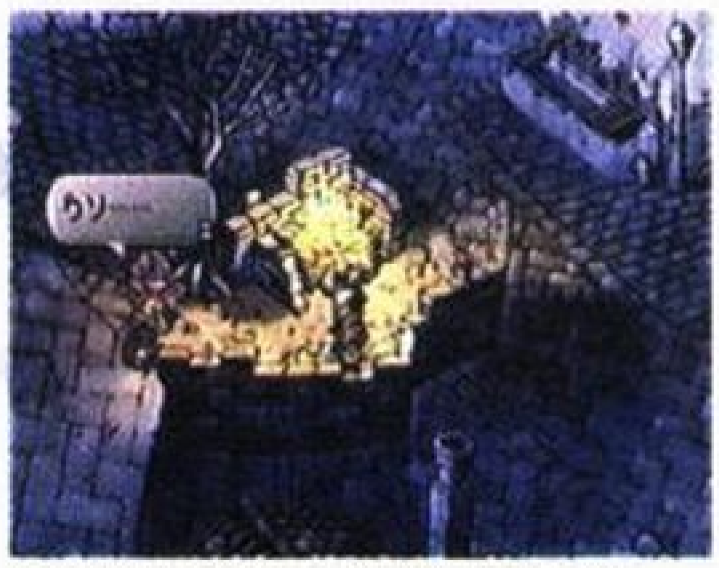
혼자 남은 윌에게 숨어서 지켜보고 있던 나나가 다가온다.

나나: 윌…. 윌! 왜 그러니, 정신차려, 윌!!

윌: 어머니가… 왜….

나나: 알렉세이가 무슨 소릴 한거냐. 윌!! 이대로는 안되겠어. 좀 쉬도록 해야지. 타이라가 잘 해주면 좋을텐데….

알렉세이는 자신의 혐의를 부정하고 더 이상 귀찮게 하지 말라며 자리를 뜬다.



알렉세이의 말을 듣고 혼란에 빠지는 윌

한편, 타이라는 몬스터 제거 크벨을 가졌다는 할아버지를 찾기 위해 마을을 돌아다니고 있다.

먼저 시작지점 바로 앞에서 왔다갔다하는 정보상의 이야기를 들어보면 할아버지의 이름이 키스크이고 주점에 자주 출입한다는 사실을 알 수 있다. 그의 말에 따라 일단 주점으로 가보자. 바의 맨 오른쪽에 있는 남자에게 말을 걸면 키스크의 집을 알려주는데 타이라가 나간 뒤의 대화를 들어보면 사람들이 뭔가를 숨기고 있는 듯 하다.




밤의 마을의 정보상. 이벤트 진행의 힌트를 얻을 수 있다




틀 기술자를 지망하는 소년. 그에게 버섯의 눈물(キノコのなみだ)이나 광석 3점 세트(鑛石3点セット)를 주면 캣츠아이(キャッツアイ)를 받을 수 있다



마을 사람들은 외부인을 경계하는 눈치이다

계단을 끝까지 내려가 오른쪽에 있는 집이 키스크의 집인데 그곳에서 타이라는 키스크가 이미 죽었다는 사실을 알게 된다. 일단 알렉세이에게 가서 키스크의 죽음에 대해 보고를 하자. 알렉세이는 막무가내로 어떻게든 크벨을 찾아오라고 하는데 이때 에그나 헨리에 관한 것을 물어볼 수 있다. 그의 말에 따르면 에그를 가지고 있으면 애니마가 증폭되는데 제대로 컨트롤을 하지 못할 경우 그것이 폭주해서 오히려 그 소지자가 해를 입게 된다고 한다.



키스크의 집을 방문해 보지만 그는 이미 죽어 있었다



알렉세이에게 키스크의 죽음에 대해 보고한다

대화가 끝나면 알렉세이가 있는 곳에서 바로 우측 상단의 계단을 따라가 노파의 집을 방문해 보자. 노파는 키스크에게 유일한 혈육인 카이라는 손자가 있다는 사실을 말해준다. 다시 알렉세이에게 카이의 일을 보고하면 그 아이가 크벨을 가지고 있을 것이라며 카이를 찾아오라고 한다. 이때 헨리에 관해 물어보면 알렉세이는 헨리는 강한 애니마를 가지고 있어 자신을 무시했었고 에그도 가로채 갔으나 자기가 다시 되찾아 왔다고 한다.



노파는 타이라를 키스크의 지인(知人)으로 알고 카이의 일을 이야기한다

이제 남은 숙제는 카이를 찾는 것인데 사람들의 이야기를 종합해 보면 카이가 하수도 쪽에 숨어 있음을 알 수 있다. 그곳에는 몬스터가 있지만 카이는 술래에게 잡히지 않기 위해 그곳에 자주 숨는다는 것이다. 칩 저장고의 통로를 조사해 보면 여자아이가 저수장쪽의 통로를 이용하라고 가르쳐 준다.



골목에 숨어있는 소년에게 카이의 소재를 묻는다



칩 저장고 쪽의 통로는 너무 좁아 들어가지 못한다

저수장에 가는 도중 전에 불량배와 전투를 했던 경우에 한해 술집 뒤쪽의 공터에서 조폭(?)들에게 둘러싸이게 되는데 이때 키스크 할아버지와 아는 사이라고 대답하면 전투 없이 지나갈 수 있다.

저수장의 통로를 지나 구멍앞에 있는 남자에게 말을 걸어 지하 하수도로 내려가면 위쪽으로 카이가 숨어 있는 것이 보인다. 카이를 데리고 밖으로 나오면 알렉세이 일당이 기다리고 있다.

**알렉세이: 그곳에 꼬마가 있지? 잘했다. 보수는 섭섭하지 않게 주겠다.**

**타이라: 크벨은 여기 있다. 꼬마에게 볼일은 없겠지?**

**알렉세이: 물론이다.**

**타이라: 가라!**

카이를 내보내는 타이라.

**타이라: 별로 대단한 크벨이 아니야.**

**알렉세이: 알고 있다. 이걸로 충분해. 나는 이제부터 미카게의 채석장으로 간다. 목숨이 아까우면 따라오지 마라.**

여기서 코넬리아의 경우는 알렉세이 일당과 전투를 하게 되는데 아무리 쓰러뜨려도 계속해서 적이 나타나므로 결국 죽는 수밖에 없다. 처음부터 잘 선택해야 하는 것이다.



고개를 끄덕인다(うなずく)를 선택하면 무사통과



개가 가리키고 있는 이곳이 카이가 이용하는 통로이다



지하 하수도에 숨어 있는 카이



알렉세이 일당은 크벨을 가지고 유유히 사라진다

## 디거 포인트

술집으로 향하는 계단 옆의 사진 위치에서 벽을 조사해 보면 !!표시가 나오며 새로운 디거 토노(トノ)를 얻을 수 있다. 이때 아날로그 패드나 듀얼쇼크를 사용하고 있으면 해당 위치에서 진동이 온다.



밤의 마을의 디거 포인트. 아무 것도 없는 듯 하지만…

## 어두운 곳에서 빛을 발하는 툴

마을의 관리실에는 가운데 램프가 점멸하고 있는 장치가 있는데 양옆의 램프를 적색으로 바꾸면 마을 곳곳에 설치되어 있는 등의 불빛이 꺼진다. 불이 꺼져 어두워진 마을을 돌아다니다 보면 이곳저곳에 어렴풋이 빛나는 물건이 떨어져 있음을 알 수 있을 것이다. 평소 밝은 불빛 때문에 보이지 않던 툴의 희미한 빛이 어두워지자 보이기 시작한 것이다. 여기서 입수할 수 있는 툴은 고목의 창(古木の槍), 블루워터(ブルーウォーター), 해머헤드(ハンマーヘッド), 화성암의 팔찌(火成岩の腕輪)로 모두 4개이다.



이곳의 램프를 적색으로 바꾸면 마을의 불빛이 꺼진다




어둠속에서 툴이 빛나고 있다

## 밤의 마을 최단공략 차트

밤의 마을은 마을 사람들이 뭔가 의미가 있음직한 정보를 주기도 하고 작은 이벤트도 상당수 일어나는 재미있는 곳이지만 단순히 클리어를 위해서라면 다음 과정만으로도 충분하다.

1. 주점 바(Bar) 오른쪽의 남자와 대화
2. 카스크의 집을 방문
3. 알렉세이에게 카스크의 죽음을 보고
4. 노파의 집에서 카이의 이야기를 들음
5. 알렉세이에게 카이의 존재에 대해 보고
6. 마을이 밝은 상태에서 술집옆 골목의 소년과 대화
7. 집 저장고의 구멍을 들여다보고 소녀와 대화
8. 저수장 옆 통로로 들어가 남자와 대화한 후 하수도 안으로

## 1239년 대결! 알렉세이 (対決! アレクセイ)

밤의 마을에서 알렉세이의 목적지를 들은 윌 일행은 그를 좇아 이곳 채석장까지 오게 된다. 도중의 아이템을 챙기면서 알렉세이가 기다리고 있는 채석장 맨 꼭대기로 향하자.



폭약을 터뜨려 다리를 무너뜨리면 옆에 있는 아이템 주머니가 떨어진다

알렉세이: 따라오지 말라고 했는데 어리석은 놈. (뒤돌아보며) 오오, 나이츠의 꼬마군. 무슨 용건이라도?

윌: 알렉세이! 용서하지 않겠다!!

알렉세이: 갑자기 무슨 소리야? 이래서 꼬마는 곤란하다니까. 하지만, 나에게 그런 식으로 말하는 것은 용서할 수 없다. 각오는 되어 있겠지?

윌: 아버지, 어머니의 원수, 깨끗이 갚아주마!!

알렉세이: 네가 말이냐? 정말이지 얼빠진 꼬마녀석이군. 에그를 갖고 있는 나의 힘을 모르느냐? 내가 이곳에 무엇을 하러 왔는지, 가르쳐 주마!!

윌: 드, 드래곤!?

알렉세이: 아직 어린 녀석이지만 네 녀석의 상대로는 딱 알맞겠지.

윌: 드래곤을 조종하고 있는거냐!?

알렉세이: 이 크벨은 너희들 같은 보통 인간에게는 몬스터 제거용 밖에는 안되지만, 나라면 이런 식으로 사용할 수도 있지. 가라, 드래곤, 이 녀석을 갈기갈기 찢어 버려라!!




알렉세이는 몬스터 제거 크벨로 드래곤을 불러낸다

## 알렉세이(アレクセイ)

처음에는 알렉세이가 불러낸 헬 윙거(ヘルウインガー) 2마리와의 전투가 시작되는데 이들은 아무리 해도 쓰러뜨릴 수가 없다. 일단 전멸했다가 니나에 의해 부활된 후 알렉세이와의 전투에 임하도록 하자.
알렉세이는 나이트 서번트 2마리와 함께 나타나는데 이들은 모두 약체이므로 간단히 해치울 수 있다. 그러나 여기서는 알렉세이만 쓰러뜨리면 승리가 되므로 그를 집중공격하는 것이 효과적이다. 알렉세이가 사용하는 죽음의 입맞춤(死のくちづけ)에 대비해 전투불능상태의 동료가 있으면 곧바로 회복시켜 두자.



니나는 생명력을 집중하여 에그의 힘을 막아낸다



알렉세이가 사용하는 죽음의 입맞춤(死のくちづけ). 단번에 전투불능 상태가 되므로 주의

알렉세이를 쓰러뜨리고 집으로 돌아온 윌과 니나. 그녀의 애니마가 여정에 오르기까지 시간이 얼마 남지 않은 듯 하다.

니나 : 우리 부부에게는 아이가 없었기 때문에 너를 친자식처럼 여기고 있단다.

윌: 저도 숙부님과 숙모님을 아버지, 어머니라 생각하고 있어요. 그러니까 어서 기운을 차리세요. 어머니.

니나 : 고맙다, 윌. 넌 정말 따뜻한 아이로구나. 좀 피곤하군요. 먼저 쉽게요.

숙부 : 그래, 푹 쉬도록 해.

윌: 숙부님, 어디가세요?

숙부 : 윌, 잠시 곁에 있어 줘라. 난 밖에서 울겠다.

윌: 숙부님….



니나는 결국 숨을 거둔다



이 느낌은!? 다른 누군가가 에그를 손에 넣은 것일까?

## 1244년 광산에서

(鑛山にて)

감응석을 채굴하고 있는 스벨돌프 광산.

책임자 : 그렇다면, 여러분의 의견으로선 이쪽을 채굴해 나가는 것이 좋다는 결론이군요?

광부 : 아아, 그렇소. 윌씨를 제외하고는 말이오.

윌: 저도 이쪽이 가장 유망한 광맥이라고 생각합니다. 하지만….

책임자 : 하지만?

윌: 이쪽 방향에서는 뭔가 심상치 않은 애니마가 느껴집니다. 왠지 예감이 좋지 않습니다.

책임자 : 나쁜 예감이라…. 뭐, 의견으로서는 참고해 두겠습니다.

윌: 진지하게 생각해 주지 않는다면 저는 이 일에서 손을 떼겠습니다.

책임자 : 예, 얼마든지요. 원하시는 대로 하시지요.



광부들과 관계자는 윌의 경고를 무시한다

대화가 끝나면 갱도를 따라 밖으로 나가자. 나중에 이곳을 헤매고 돌아다녀야 하므로 조용할 때 미리 구조를 파악해 두는 것도 좋을 것이다.

베스티아로 돌아온 윌.

윌: 나의 착각일까.

타이라 : 나는 윌의 감각을 믿어.

윌: 고마워요, 타이라씨.

나르세스 : 이봐, 스벨돌프 광산에 몬스터가 쏟아져 나왔다던데!



역시 윌의 예감이 적중했다

타이라 : 윌, 네가 옳았던 모양이군.

윌: 그래요. 하지만 좋아하고 있을 때가 아니에요. 나르세스씨, 가시죠.

나르세스 : 몬스터 퇴치라. 광산측에 듬뿍 받아내기로 할까!

일행은 급히 광산으로 향한다. 갱도내에는 미처 빠져나오지 못한 광부들이 있으므로 우선 이들을 구해주도록 하자. 광부는 모두 6명인데 사실 광부는 구해주지 않아도 전혀 상관없다. 이벤트의 진행에도 영향이 없고 얻는 것도 없다. 알아서 이곳의 적들은 그리 강하지도 않고 민첩성도 떨어지므로 거의 전투없이 진행이 가능할 것이다. 갱도내를 돌아다니다 보면 시나리오 시작시 광부와 관계자들이 모여 이야기하던 쪽에서 몬스터가 계속해서 쏟아져 나오는 곳을 발견할 수 있다. 이곳이 바로 몬스터의 발생원으로 이를 진압하고 갱도를 빠져나오면 이번 시나리오가 끝이 난다.



탈출하지 못한 광부들을 구출하는 윌. 하지만 반드시 구출할 필요는 없다



몬스터의 발생원을 찾아냈다!

## 몬스터의 발생원을 진압하라!

몬스터의 발생원에 접근하면 전투가 시작되는데 여기서 나타나는 그렘린을 쓰러뜨린 뒤, 밀고 들어가기(つめよる)라는 특수커맨드로 발생원까지 다가가 그것을 눌러 진압해야 한다. 그런데 문제는 그렘린들을 모두 쓰러뜨리면 곧바로 충원이 된다는 점이다. 따라서 이를 돌파하기 위해서는 그렘린을 1마리만 남겨놓은 뒤 행동순서가 빠른 2, 3명이 남아있는 그렘린을 쓰러뜨려 전방이 깨끗이 비어있는 상태에서 마지막 캐릭터가 '밀고 들어가기' 커맨드를 실행하도록 해야 한다.



직선상에 몬스터가 있으면 발생원에 접근이 불가능하다



발생원 진압에 성공했다!

## 광석 3점 세트
(鑛石3点セット)

이곳에서는 3가지 색의 광석을 얻을 수 있는데 이것이 바로 밤의 마을에 있는 툴 기술자 지망생이 캣츠아이와 교환해 주는 광석 3점 세트이다. 1257년 윌 대 에그 의 시나리오에서 밤의 마을에 다시 갈 기회가 있으므로 그 기회에 교환하도록 하자. 광석의 종류는 다음과 같다.

1. 녹색의 광석(緑の鑛石)
2. 적색의 광석(赤の鑛石)
3. 청색의 광석(青の광석)

## 1246년 그란·바레를 넘어서
(グラン・ヴァレを越えて)

그란·바레. 동대륙을 남북으로 가르는 거대한 골짜기. 고대제국시대에 이곳에 석교가 세워졌지만, 다리는 시간의 흐름에 버티지 못하고 절반가량이 무너진 상태이다. 그러나, 아직까지 남북을 잇는 유일한 통로로 활용되고 있다. 윌은 남쪽으로 내려가기 위해 이 다리를 건너려 하고 있다. 그 10일전….

윌: 나도 이제 슬슬 큰 일을 해보고 싶은데. 어떻게 생각해요, 타이라씨?

타이라: 아아, 너라면 충분히 해낼 수 있겠지.

윌: 나르세스씨?

나르세스: 그렇다면 남쪽으로 가 보게.

윌: 남쪽?

나르세스: 술의 발상지라 일컬어지는 바이스랜트 말이야. 뭔가 엄청나게 큰걸 발견할지도 모른다구.

윌: 좋습니다. 가시지요! 예, 타이라씨.

타이라: 그래, 가보기로 하지.

윌: 그럼 곧바로 준비를.

나르세스: 나는 가지 않는다.

윌: 어째서죠? 나르세스씨가 말을 꺼냈으면서….

나르세스: 나는 자네에게 권한 것 뿐이야. 바이스랜트는 극한의 땅. 이




바이스랜트행에서 빠지는 나르세스. 그는 이제 슬슬 은퇴를 생각하고 있는 듯 하다

나이로는 무리야. 나도 이제 슬슬 은퇴할 시기야.

윌: 아직 뛸 수 있어요, 나르세스씨.

나르세스: 다른 동료를 찾아보게.

이윽고 그란·바레에 도착한 윌 일행. 그런데 이 그란·바레의 다리는 계곡의 남작이라는 산적이 장악하고 어마어마한 통행료를 받고 있어 지나갈 수가 없다. 게다가, 그 계곡의 남작이라는 사람은 라우프홀츠에 거액의 세금을 내면서 보호를 받고 있어 함부로 건드리지도 못한다는 것이다.

윌은 할 수 없이 계곡 바닥을 통해 그란·바레를 건너기로 결심한다. 위병이 있는 곳에서 나와 라벨이라는 여자에게 말을 걸면 자기도 함께 데려가 달라고 한다. 여기서 데리고 간다(連れて行く)를 선택하면 라벨이 일행에 합류하게 된다.




라벨을 함께 데리고 가면 전투의 부담이 준다




통행료가 100만CR이라고!?

다시 구름다리를 건너와 계곡 아래로 내려가려 하면 나르세스가 나타난다.

나르세스: 기다려!

윌: 나르세스씨!!

나르세스: 역시, 무모한 짓을 하고 있군. 이 계곡이 어떤 곳인지 알고 있는 건가? 안개와 몬스터가 길을 막고 있는 계곡이야. 여행자들이 비싼 통행료를 내고서라도 위의 다리를 이용하는 게 당연한 곳이라구.

윌: 하지만, 건너편으로 이어져 있잖아요?

나르세스: 완전히 결심이 굳었군. 이제 마지막이야, 함께 가 주지.

윌: 감사합니다, 나르세스씨.

나르세스와 합류한 뒤 안개가 자욱한 계곡의 바닥으로 들어가는 윌 일행.

이곳에서는 반복적으로 4개 패턴의 지형이 나타나는데 조건을 만족시키지 못하면 무한 루프로 계속해서 이어진다. 이곳을 빠져나가기 위해서는 다음과 같은 과정을 거쳐야 한다. 먼저 다리의 유적이 보이는 곳으로 가면 윌이 안개가 짙어졌다는 이야기를 한다. 그런 다음 통로가 ㅗ자형으로 된 맵에서 위로 올라가면 넓은 공간이 나오고 창같은 것이 꽂혀 있는 것을 발견할 수



다리의 유적이 보이는 곳에서 지형을 확인한다




창을 뽑으려고 하면 볼카노이드가 나타난다

있다. 이때 잡아당겨 본다(引っこ抜いてみる)를 선택하면 계곡의 보스인 볼카노이드와의 전투가 시작된다.

## 볼카노이드
(ヴォルカノイド)

볼카노이드는 엄청난 내구력에 공격도 만만치 않아 상당히 고전하게 될 확률이 높다. 특히 공격기술중 한사람에게 집중되는 연속분화와 간간이 발동되는 대분화는 플레이어를 끈질기게 괴롭힐 것이다. 공략을 위해서는 일행중에 최소한 2명이상은 생명의 물(生命の水)등 회복술을 가지고 있어야 한다. 2명은 계속해서 일행을 회복시키는 한편, 나머지는 연휴기를 사용하여 HP를 깎아나가자. 볼카노이드를 쓰러뜨리면 얼음의 창(氷の槍)을 얻을 수 있다.



볼카노이드와의 전투는 지구전이므로 무엇보다도 회복이 중요하다

볼카노이드를 쓰러뜨리고 얼음의 창을 입수하면 안개가 약간 열어진다. 그러면 4패턴 중 T자형 맵에서 왼쪽으로 나가보자. 자신이 계곡 건너편으로 나와 있음을 알 수 있을 것이다. 길을 따라 라우프홀츠에 도착하면 나르세스가 파티에서 나와 돌아가고 시나리오는 종료된다.

## 1247년
## 타이쿤 · 윌
(タイクーン・ウイル)

라우프홀츠에서 준비를 마쳤으면 위쪽의 길로 나가 바이스랜트로 향하자. 도구점에서 크벨에 관한 이야기를 듣고 주점으로 가면 윌리엄이라는 사람을 만날 수 있다. 그는 윌과 마찬가지로 크벨을 찾아 이곳에 왔다고 한다.

리벨: 오빠!!

윌리엄: 미치? 미치냐. 어른이 다 되었구나. 못 알아봤다.

리벨: 10년이야, 오빠가 집을 나가고 나서.

윌리엄: 그런가, 벌써 10년이나 지났군. 잊고 있었어.

리벨: 돌아가자.

윌리엄: 돌아가지 않겠어. 아직 목적도 달성하지 못했다구.

리벨: 목적? 하지도 못하는 주제에. 오빠는 언제나 그래. 말로는 항상 떠벌리면서 실제로 한 일은 아무 것도 없잖아.

윌리엄: 시끄럽군. 하긴 너처럼 잘 나지는 못했어. 그렇기 때문에 나는 크벨이 필요하단 말이야!

윌: 자, 자, 두 사람 모두 진정들 해요.

윌리엄: 너와는 상관없어!

리벨: 남의 일에 끼어들지 말아줘!

윌: 죄, 죄송합니다….

잠시 후, 윌리엄에게 말을 걸어보자.

윌리엄: 이봐, 당신. 크벨을 찾으러 가는 거지? 그렇다면 함께 가지. 이 남쪽에 메가리스가 있어.

윌: 메가리스!! 정말입니까!!

리벨: 잠깐만, 근데 메가리스란게 뭐야?

윌리엄: 미치, 내가 설명해 주지. 크벨은 아득한 옛날부터 있었어. 고대제국 때 보다 훨씬 더 전이야. 어디의 누가 만들었는지 알 수가 없지. 그리고 메가리스. 이것도 고대제국보다 훨씬 옛날부터 있던 유적이야. 어디의 누가 만들었는지 알 수가 없어. 크벨을 만든

친구들이 메가리스도 만들었다고 가정하면 어떨까? 실제로 고대제국은 메가리스에서 나온 크벨을 사용해 동대륙을 지배하고 있었다고 한다. 어때? 이해가 가? 나는 엄청난 크벨을 손에 넣게 될지도 몰라!!

윌: 하지만, 메가리스는 위험합니다. 메가리스는 그 자체가 상상할 수도 없는 파워를 지니고 있다고 아버지께서 말씀하셨습니다. 메가리스라는 건 거대한 크벨과 같은 것이라고.

라벨: 그렇다면, 크벨의 힘에 먹혀버릴지도 몰라….

윌: 맞아. 그래서 메가리스에 갔다가 돌아왔다는 사람의 이야기는 드물어.

윌리엄: 위험하기 때문에야말로 수확도 큰 거야. 이봐 같이 가자고. 빙원을 혼자 넘는 건 힘들어. 이 마을 녀석들은 이 안락함에 안주하고 있어서 바깥 세계에는 관심이 없어. 쓸모가 없다구.

윌: 저도 가고는 싶습니다만….

라벨: 좋아요, 가요. 얼른 메가리스에 갔다가, 돌아가자구요. 그러면 됐지, 오빠?


술의 발상지 바이스랜트. 특이하게 전경화면에서 그대로 걸어 들어간다


이곳에서는 크벨을 사용해 추위를 막고 있다. 최초 크벨 제작의 동기는 난방용?


바이스랜트의 주점에서 라벨은 10년만에 오빠 윌리엄과 재회한다

윌리엄: 오오, 물론이지. 고향 사람들이 나를 타이쿤·윌리엄이라고 부르는 모습이 눈에 선한걸!!

## 디거 포인트

이번 시나리오에는 2곳의 디거 포인트가 있다.


라우프홀츠의 식당에서 벽난로 옆에 있는 사람. 디거는 안드로라(アンドローラ)


바이스랜트의 주점 테이블에 앉아 있는 여자. 디거 잉코(インコ)를 얻을 수 있다

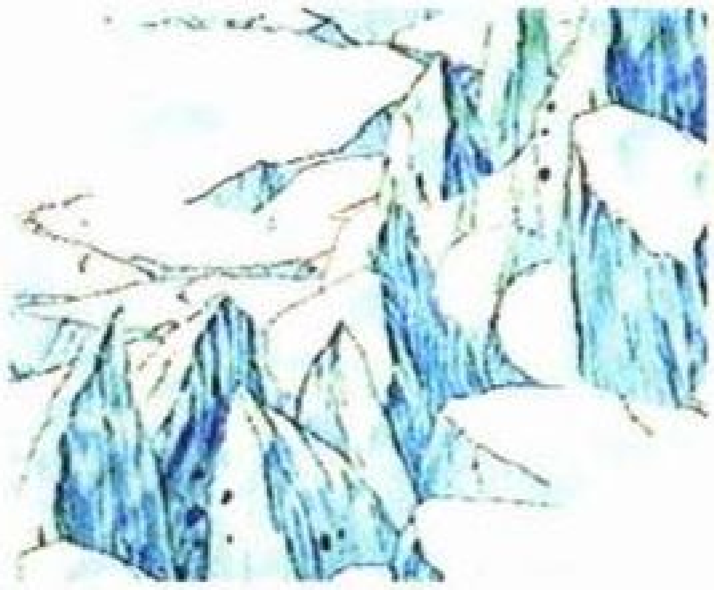
일행은 윌리엄의 뜻에 따라 함께 얼음의 메가리스로 향한다. 빙원은 마을을 나와 왼쪽으로 가면 된다. 이곳은 길이 매우 단순하므로 헤맬 염려는 없을 것이다. 대략 남서쪽으로 진행하다보면 텐트가 있는 곳이 나온다.

윌리엄: 이 앞에 호수가 있고 그 중앙의 섬에 메가리스가 얼어붙어 있어. 섬으로 건너가는 건 때가 정해져 있다. 여기서 잠시만 기다리자. 이 텐트는 내가 섬을 관측할 때 사용하던 것이야.

윌: 이런 곳에서 기다리는 겁니까?

윌리엄: 걱정하지마. 이번에는 금방이야.

잠시 후, 윌리엄이 돌아오면 함께 호수로 가보자. 그러면 호수의 물이 얼어붙어 섬으로 이어지는 통로가 만들어지는 멋진 광경을 볼 수 있다.


얼음이 솟아올라 길이 만들어진다

섬에 들어서면 얼음으로 이루어진 제법 복잡한 통로가 나오는데 이곳에는 쓸만한 아이템이 상당수 존재하므로 가급적 모두 챙겨가도록 하자.

메가리스 내부에서는 워프 포인트를 통해 이동하게 되는데 슬라임이 있는 곳에서는 맨 아래쪽에 있는 커다란 워프 포인트로 들어가면 최심부의 방으로 갈 수 있게 된다. 드디어 메가리스의 최심부에 다다른 일행.

윌: 이것은 뭐지?

라벨: 뭐야… 이건….

윌리엄: 머리가… 깨질 것 같아….

윌: 모두 정신차려! …머리가…. 모두를 구해야 하는데….

일행은 알 수 없는 힘에 의해 모두 쓰러져 버린다.

라벨: 윌!!

윌: 무슨 일이 일어난거지…. 모두

무사했군.

리벨: 윌, 고마워. 당신 덕분에 살았어.

윌: 난 아무 일도 하지 않았는데.

윌리엄: 아니, 너였어. 머리가 깨질 것 같은 고통으로부터 네가 보호해 주었어. 그리고 눈을 떴지.

윌: 그렇게 말해도, 난 정말 아무 일도 하지 않았는걸. 모두가 쓰러지길래, 어떻게든 해야지, 구해야지 하고 생각은 했지만 아무 것도 하지 못하고 나 자신도 쓰러져 버렸다구.

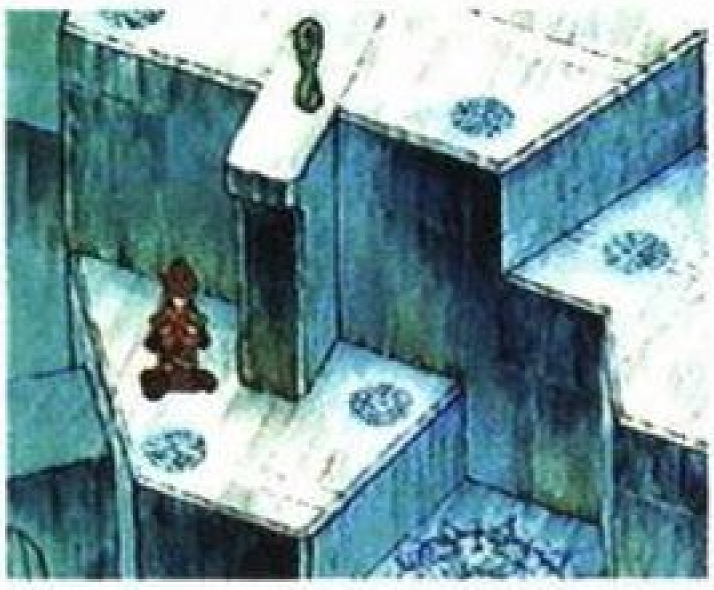
리벨: 오빠, 아까 그 물건 좀 꺼내 봐. 어디에 감춘거야?

윌리엄: 지금 꺼내려던 참이야. 감추려고 한 게 아니라구. 이거야, 크벨 같은데….

윌: 크벨이다. 파워가 느껴져. 이게 어떻게 된 거지?

리벨: 당신 손안에 있었어.

윌: 영문을 알 수가 없군. 어쨌든 저 방은 위험하니 들어가지 말도록 하지. 먼저 다른 곳을 조사해 보자.



여기서는 무조건 오른쪽의 워프 포인트로만 들어가면 OK




갑자기 쓰러지는 일행. 이것은 메가리스의 힘 때문일까?

대화가 끝나면 양옆에 있는 작은 문으로 들어가 보자. 왼쪽루프에서는 초수결정(超水結晶), 오른쪽에서는 비스트란스(ビーストランス)를 얻을 수 있는데 이를 통과하기 위한 법칙은 다음과 같다.

1. 일단 루프에 들어가면 위쪽이나 아래쪽 중 하나로 들어간다
2. 1에서 같은 장소가 나오면 실패. 이 경우 일단 루프에서 나왔다가 전과 반대쪽으로 들어간다
3. 다른 곳으로 나왔으면 적이 없는 쪽으로 진행한다
4. 그러면 전과 다른 곳으로 나오게 되는데 역시 적이 없는 쪽으로 들어간다
5. 최후의 상하 2곳이 나오면 마지막에 들어갔던 반대방향의 포인트로 들어간다

이와 같이 진행하면 최강의 창 비스트란스를 손에 넣을 수 있을 것이다.

양쪽 루프를 모두 클리어 했으면 다시 가운데의 방을 조사해 보자. 그러면 윌이 정신을 잃고 쓰러진다. 일어나 보면 윌리엄이 크벨을 가지고 혼자 방으로 들어갔다고 한다. 함께 방안으로 들어가는 윌 일행. 그런데 메가리스의 비밀을 알아챈 윌리엄은 힘에 눈이 멀어 애니마를 먹히고 괴수화되어 버린다.




메가리스는 사념을 실체화하는 것이었다

## 구울의 탑
(グールの塔)

바이스랜트를 클리어하면 언제든지 라우프홀츠에 다시 올 수 있게 된다. 이곳에서는 구울의 탑이라는 곳에 갈 수가 있는데 이는 엑스트라 던전 정도로 생각하면 적당할 것이다. 이곳은 현시점부터 언제든 갈 수 있지만 강적들이 우글거리므로 무난한 진행을 위해서는 리치스토리의 후반부정도에 도전하는 것이 좋을 것이다. 여기서는 윌의 파티로 진행을 해 보았다.
구울의 탑에 대한 정보를 얻은 뒤 밖으로 나가 탑(塔へ)으로 향하자.



할머니에게서 기분나쁜 탑에 대한 이야기를 들은 후 오른쪽 출구로 나가자

구울의 탑은 저주받은 곳으로 사람들은 모두 구울이나 구라이므로 접촉시 무조건 전투에 들어간다.




구울들의 대사는 정말 소름이 끼친다

이곳에는 강력한 아이템이 많이 존재하는데 대표적 아이템의 입수

## 메가리스 비스트(メガリスビースト)



윌리엄이 변한 메가리스 비스트는 현시점에서 아무리 공격해도 쓰러뜨릴 수가 없다. 방어를 하면서 퇴각하다(退却する)가 나올 때까지 기다려 계속 도망을 치자. 3번째 퇴각에 성공하면 일행은 완전히 도주에 성공한다.

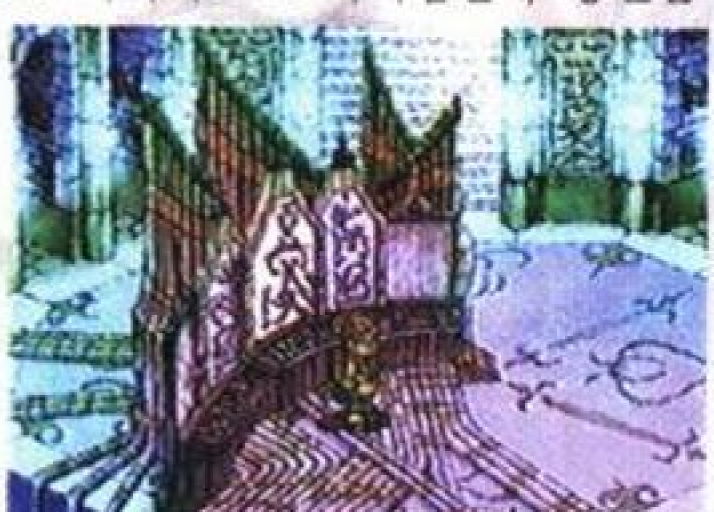
메뉴가 나타나면 곧바로 퇴각한다

방법은 다음과 같다. 하지만 다음에 소개하는 몬스터 이외에도 벽시계의 슬라임 3마리, 그림속의 악마초, 거울속의 그린글래스, 선반을 조사하면 나타나는 개미 등 많은 몬스터들이 있으므로 탑 곳곳을 조사해 보도록 하자.

## 요정왕의 리라(妖精王のリラー)

구울의 탑의 메인 아이템이라 할 수 있다. 내구력 무한대에 위력 28인 음의 크벨로 위력은 약하지만 음파내성효과가 있어 후반에 유용한 경우가 있을 것이다.

우선 맨 위에서 두 번째층의 오르간이 있는 곳으로 올라가서 소리를 멈추게 한 뒤 바로 아래층의 토우 비슷한 것과 가고일 석상, 그리고 그림앞에 있는 청색구슬을 조사하여 몬스터들을 모두 제거한 뒤 최상층으로 가면 얻을 수 있다. 상기 몬스터들을 제거하지 않으면 다시 지하로 떨어져 내리는 것이 반복될 뿐이므로 과정을 반드시 거친 후 올라가도록 하자. 또한 이들 몬스터들에게서는 적색의 돌갑옷(赤の石鎧) 등 중요 아이템이 랜덤으로 나타나므로 아이템란에 공간을



오르간에서 나는 소리를 멈추게 한다



바로 아래층의 토우를 조사한다



그림이 있는 원형계단을 내려오면 있는 가고일 석상



초상화 앞의 청색구슬




요정왕의 리라를 입수했다

반드시 만들어두고 전투에 들어가길 권한다.

## 애니마의 결정체(アニマの結晶體)

사실 별로 대단한 아이템은 아니다. 1인 완전 회복에 방어성능 1, 술력강화 5.

일단 요정왕의 리라를 얻은 뒤 지하로 내려가 보면 원형의 구조물에서 빛이 나고 있을 것이다. 조사해 보면 애니마를 흡수하는 애니마 구울(アニマグール)과의 전투가 시작된다. 애니마 구울과의 전투시에는 애니마를 모두 흡수당해 JP가 0이 되므로 술을 제외한 기로만 상대해야 한다.



애니마를 흡수하는 애니마 구울. 회복이 불가하므로 동료가 쓰러지지 않도록 주의하자

## 바람을 가르는 날개 모자(風切りの羽根の帽子)

내구력 무한대에 방어성능 5, 술강화 3, 그리고 마비무효효과가 있다.

탑 외벽의 계단을 통해 위로 올라가다 보면 쌍둥이 구울이 있는데 먼저 동생을 죽인 뒤, 형을 쓰러뜨리면 랜덤으로 입수할 수 있다.,



쌍둥이 구울

## 병자규림검(丙子槻林劍)

내구력 무한대인 위력 70의 금속제 무기로 아마도 첫 번째 플레이에서는 최강검이 아닌가 생각된다. 가고일의 석상이 있는 곳으로 가는 길에 계단 벽의 그림에서 해골기사들이 나오는데 이를 모두 처치한 뒤 철창쪽으로 다시 돌아가면 고스트계의 캐릭터가 나타났다 사라졌다 하는 것이 보인다. 이것이 죽은 현자로 고스트계가 공통적으로 사용하는 즉사기 이외에도 석화기술 등 괴로운 기술만을 골라서



이곳의 해골기사들을 모두 처치하자

사용한다. 데드스톤이나 돌갑옷류가 필요할 것이다. 먼저 양옆의 조무래기들을 처치한 뒤 상대하자.

## 바이스랜트
(ヴァイスレント)

역시 바이스랜트를 클리어하면 언제든지 갈 수 있다. 얼음의 메가리스가 보이는 곳으로 가서 메가리스 비스트를 불러보자.

**선택문**

1. 부른다
2. 부르지 않는다

전에는 메가리스 비스트에게서 계속 도망만 쳤지만 이번에는 그를 쓰러뜨릴 수 있다. 하지만 정말 준비가 되었다고 생각되기 전까지는 함부로 부르지 않는 편이 좋을 것이다.
전투시에는 메가리스 비스트와 함께 나타나는 어인(魚人)을 제거하는 것이 급선무이다. 어인은 나이트메어로 아군의 행동을 봉쇄하는데 이를 막기 위해서는 잠 내성 방어구가 필수적이다. 잠내성 방어구를 가진 캐릭터를 중심으로 동료들을 계속 살려내면서 어인을 공격해 가능한 신속하게 제거하자. 메가리스 비스트의 공격도 만만치 않지만 어인이 없어진 다음에는 회복에 여유가 있을 것이다.


메가리스 비스트야~ 나 잡아봐라~



장난삼아 부른 결과는 참혹한 전멸뿐…

## 1251년 광산에서(붕괴)
(鉱山にて)

윌은 새로운 광구개발 협조차 스벨돌프 광산에 와 있다.

윌: 최근, 상황은 좀 어떻습니까?

책임자: 아~, 순조롭게 진행은 되고 있습니다만, 광산의 담당이 오토후로 바뀌는 바람에 일이 정말 힘들어 졌어요. 그래서, 다시 윌씨를 모시게 된 겁니다.

윌: 이쪽은 지하수맥에 너무 가까운 것 아닙니까?

책임자: 예, 몬스터의 둥지쪽을 캘 수 있으면 좋겠지만 말입니다.

윌: 느낌이 안 좋아.

책임자: 또 말입니까! 좀 살려주세요.

윌: 농담이 아니야! 어서 도망쳐!

윌의 말이 끝나기가 무섭게 지진이 일어나며 광산이 무너지기 시작한다. 이제 광부들을 구출해 밖으로 탈출해야 한다. 광부는 모두



광산이 무너지기 시작한다



미처 대피하지 못한 광부들을 구출하자

3명, 입수가능한 아이템은 4개이다. 시간은 충분하므로 모두 챙겨가도 무리는 없을 것이다. 이번에는 구출한 광부들에게서 각각 아이템을 얻을 수 있으므로 밖에 나간 뒤 말을 거는 것을 잊지 말자.

## 1257년 윌 대 에그
(ウイル對エッグ)

오랜 세월에 걸쳐 에그를 추적하던 윌은 해적들이 에그를 가지고 있다는 정보를 입수하고 베스티아로 향한다.

타이라: 왔는가, 윌.

윌: 해적들이 에그를 가지고 있다는 게 사실입니까?

타이라: 물론이지. 소문뿐이긴 하지만 상당히 신뢰할만한 소문이야.

윌: 그렇다면 다행입니다. 벌써 손을 써놓고 왔으니까요.

나르세스: 무슨 손을 썼다는 거지, 윌?

윌: 나르세스씨! 몸은 좀 괜찮으신가요?

나르세스: 그래, 최근에는. 그런데, 무슨 조치를 취해 놓고 왔다는 거야?

윌: 어떤 마을에 양질의 크벨이 있다는 얘기를 정보상에게 흘려두었습니다. 출처가 저라서 정보상은 완전히 믿는 눈치였습니다. 그 녀석이 해적의 끄나풀이라는 사실은 이미 조사된 바입니다. 이로서 해적들은 그 마을로 쳐들어 올겁니다. 그 틈에 저는 에그를 찾겠습니다.

나르세스: 윌, 지금 그 얘기 정말인가? 자네, 어떻게 된 거 아니야? 해적은 놀러 오는 게 아니야. 그 마을 사람들이 어떤 일을 당할지 생각해 봤어?

윌: 정보가 없어도 해적들은 어느 마을이든 습격합니다. 납 걱정을 하다니 나르세스씨 답지 않군요.

나르세스 : 내가 걱정하고 있는 건 자네야. 그 알 이야기만 나오면 자네는 제정신이 아니라구.

윌: 나르세스씨와는 상관없습니다. 이런 때만 정의파인양 하고, 평소의 그 젠체하는 태도는 뭡니까? 평소의 나르세스씨처럼 그냥 내버려두시면 됩니다.

나르세스 : 자네는 전엔 다른 사람의 의견을 잘 새겨듣는 사람이었어. 타이쿤이라 불리면서 좀 우쭐해져 있는 모양이군. 와라, 윌. 내가 근성을 뜯어고쳐 주겠다.

타이라 : 그만둬, 윌. 나르세스씨는 이제 갓 병이 나은 참이다. 윌, 네 계획대로라면 마을을 지키는 역할은 우리들이겠지? 너는 해적선에 잠입하고, 우리는 마을을 지킨다. 그런 줄거리 아닌가, 윌?

윌: 타이라씨….

타이라 : 좋아, 마을쪽은 맡겨 둬. 알았지, 패트릭, 레이몬?

패트릭 : 알겠습니다!

레이몬 : 물론.

타이라 일행은 각각 역할을 분담해 해적선과 밤의 마을(夜の町)로 이동한다.



타이라는 윌의 일을 위해 마을의 수비 역할을 맡아주기로 한다



해적선에 잠입하는데 성공한 윌. 「그 분이 정말로 움직여 주신다면…」


아직 해적들은 나타나지 않았다

이번 시나리오에서 먼저 움직이는 것은 마을을 맡은 타이라 쪽이다. 사람들의 이야기를 들어본 뒤 마을의 관리실로 가 보자.

규스타브 : 너희들, 해적인가!!

타이라 : 아니다!! 당신은…?

규스타브 : 이름따위는 아무래도 좋다. 너희들은 여기 뭘 하러 왔지? 나를 본 이상 여기서 내보내 줄 수는 없다.

타이라 : 이 마을을 해적들로부터 지키기 위해서 왔다.

규스타브 : 호, 그래. 그 얘기는 어디서 들었지?

타이라 : 나의 친구, 타이쿤·윌이다.

규스타브 : 그 디거의 지인인가. 본인은 어떻게 된거지?

타이라 : 그에게는 다른 일이 있다. 당신이야말로 여기서 뭘하고 있는 거지? 이 마을의 주민은 아닌 것 같은데?

규스타브 : 윌리엄·나이츠라고 하는 디거가 동료들 사이에서는 유명한 모양이군. 가까운 시일내에 이 마을이 해적들에게 습격당할거라고 알리러 왔다. 그래서 해적퇴치를 위해 출장한 것이다. 마을 사람들의 대부분은 내 부하와 교체되어 있다. 게다가, 마을 밖에는 네벨스탄이 병사들을 데리고 잠복하고 있다. 해적도 이제 끝장이야.

타이라 : 윌 녀석. 제대로 수를 써두었군. 왜 나르세스씨한테 설명을 안 했던 거야. 암튼, 그 두사람은….

규스타브 : 뭘 그렇게 중얼거리고 있나. 어쨌든 해적퇴치가 끝날 때까지 이곳에 있어 줘야겠다.

타이라 : 그런데 당신은 누구시지요?

규스타브 : 아직도 모르겠나? 규스타브다.

병사 : 보고합니다! 해적들이 나타났습니다. 몬스터도 대동하고 있습니다.

규스타브 : 몬스터라고! 그것 잘됐군. 내 사냥감이야. 모두에게 손대지 말라고 해라! 가자, 몬스터 사냥이다!

타이라 : (이 사람, 정말 심심한 모양이군)

대화가 끝나면 마을 구석구석을 돌아다니며 해적들과 몬스터를 처



마을의 관리실에는 의외의 인물이 기다리고 있다. 윌이 말한 그 분이란…


남아있는 적의 위치를 가르쳐 준다

## 와이반(ワイバーン)

함정임을 깨달은 해적두목은 일행 앞에 와이반이라는 드래곤류의 몬스터를 불러낸다. 하지만 와이반은 그다지 강한 몬스터가 아닌데다 규스타브라는 든든한 물리공격력이 뒷받침해 주므로 타이라 등과의 연휴기를 조금만 활용하면 간단히 해치울 수 있을 것이다.


규스타브와 타이라의 크로스턴

치하자. 남아있는 적의 위치는 주점의 병사에게서 알아볼 수 있다. 모든 적들을 해치운 뒤 마을중앙의 모닥불이 있는 곳으로 가보면 해적의 두목이 있다.

와이반을 쓰러뜨리면 해적두목은 달아나 버린다. 마을은 무사히 지켜졌고 이제 윌이 나설 차례이다.

**윌: (녀석들, 돌아온 모양이군. (에그의 느낌이 감지된다) 이 느낌 틀림없어. 녀석은 틀림없이 이 배에 있는거야. 좋아, 배가 기슭에서 멀리 떨어질 때까지 기다리자. 에그를 바다 깊숙히 가라앉혀 주마!)**

한참의 시간이 흐른 후. 윌은 행동을 개시한다. 우선 사다리를 타고 올라와 길을 막고 있는 여해적에게 가보자. 첫 번째를 선택해서 전투를 한 경우에는 데드스톤, 두 번째를 선택하면 전투없이 해적의 두건을 놓고 간다. 선장실로 들어가면 두목의 애완용 슬라임이 공격해 온다. 슬라임을 해치운 뒤 두목이 나간 쪽으로 따라가 왼쪽의 몬스터들이 우글거리는 곳으로 내려가 보자. 몬스터들은 수가 많아 보이지만 한번의 전투로 모두 해치울 수 있다. 몬스터들을 해치우고 나면 구석에 있는 아이템주머니를 조사해 보자. 하지만 주머니는 바닥에 단단히 붙어 있어 잘 떨어지지 않는다. 이에 오기가 발동해 있는 힘을 다해 매달리는 윌. 그러자 주머니가 떨어지면서 바닥에서 물이 콸콸 솟아오르기 시작한다.

**윌: 구멍이 뚫려 있었군!! 큰일이다!! 이 폭풍우속에 물이 들어오면 배는 가라앉고 말아. 아니, 오히려 잘 된 일이군. 그 편이 나아.**

윌은 에그와 함께 배를 통째로 가라앉힐 심산인 것이다. 이제 갑판위로 올라가 보자.


두목의 애완용 슬라임짱. 그녀(?)가 침대위에 있었던 이유는 설마…?



선체 바닥을 주머니 하나로 막아놓다니…. 모자란 건지, 간이 부은 건지…

갑판 위에는 아니나다를까, 에그를 가진 해적이 기다리고 있었다.

**해적: 이런, 중요한 물건을 떨어뜨려 버렸군. 아이구, 어서 주워야지.**

**윌: 너였나?**

**해적: 몰랐었나, 윌·나이츠군? 나는 바로 알고 있었지. 자네가 헨리·나이츠의 아들이라는걸.**

**윌: 뭐라고…. 어떻게 그걸 알고 있지!**

**해적: 그야 당연하지. 그게 에그의 힘인걸. 어이쿠, 배가 기운다! 자네, 무슨 짓을 했나?**



창고에서 배멀미를 하던 얼빠진 해적이 실은 에그의 소유자였다

**윌: 이 배는 가라앉는다. 에그와 함께 바다속으로 사라지는거야.**

**해적: 그건 곤란한걸. 수영은 질색이라고 말했잖아? 보트로 도망치기로 하지.**

**윌: 도망치게 두지 않겠다, 에그!!**

### 해적(海賊)

해적의 통상공격은 별 볼일 없지만 체력이 떨어지면 에그의 힘을 사용해 윌의 HP를 흡수한다. 따라서 통상의 방법으로는 쓰러뜨리기가 대단히 어려운데 해적의 움직임을 자세히 살펴보면 에그를 사용할 때 해적이 「아, 앗차(お, おっと)」하고 당황하는 순간이 있을 것이다. 이때 카운터가 들어가면 에그를 떨어뜨리면서 해적이 쓰러진다.


에그를 사용하는 순간을 노리자

에그를 바다에 빠뜨린 해적은 에그를 따라 바다로 뛰어들고 윌은 홀로 배 위에 남는다.


폭풍우속에 남겨진 윌의 운명은…?

## 1275년
## 수해로
(樹海へ)

이 시기부터는 역사의 바톤이 윌의 다음 세대로 이어진다. 물론 윌이 죽은 것은 아니지만 주로 활

약하는 것은 그 2세대들인 것이다.

술사 엘레노아는 고문서를 따라 지금은 나무의 바다, 즉 수해(樹海)에 가라앉은 고대의 마을로 향한다.

**엘레노아: 이게 수해의 지도예요. 하지만 이 지도를 가지고도 목적지에 이른 사람이 없다는 유래가 있는 지도지요. 알겠지요, 탑을 찾아내는 거예요. 탑의 위에서라면 수목들 너머로 전체 풍경을 살펴볼 수 있을거예요.**

**리치: 탑이라. 이래가지고는 벌써 무너져 있을지도 모르고, 설령 남아있다 해도 나무들이 너 높을지도 모르잖아?**

**엘레노아: 그때는 당신이 나무 위에 올라가는 거야!**

**패트릭: 대체 뭘 찾고 있는거야, 엘레노아?**

**엘레노아: 설명하자면 길어져요. 아무튼 탑을 찾아야 해요.**

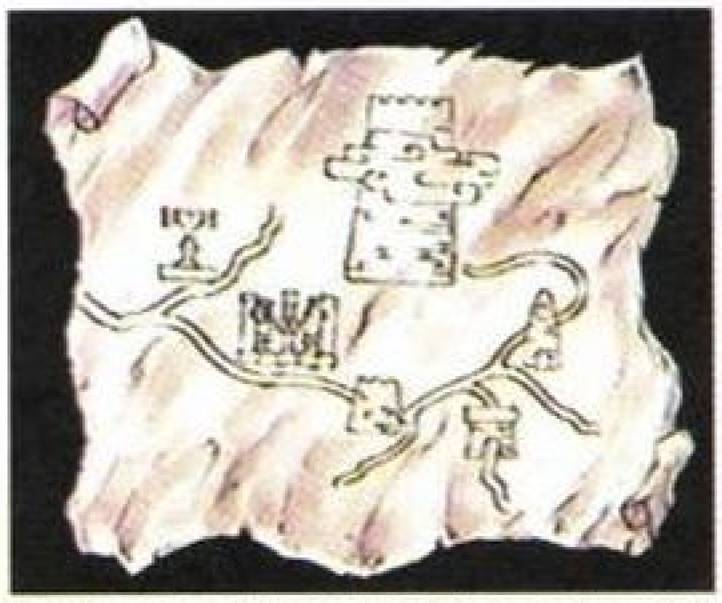
**레이몬: 예, 예. 언제나 반억지로 끌고 다닌다니까.**

**엘레노아: 불만있어요? 싫다면 언제든 빠져도 좋아요.**

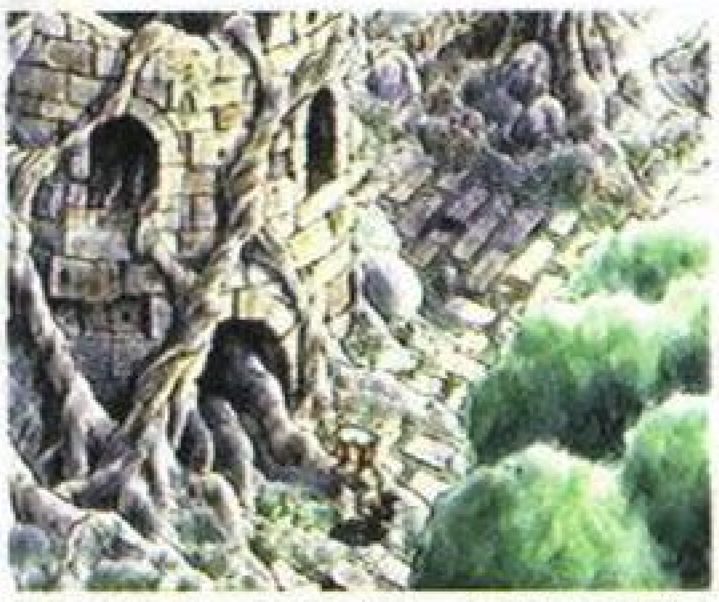
**레이몬: 당치않은 소리. 두둑한 보수를 받을 수 있으니까, 불만 같은 건 없습니다~.**

이곳 수해는 처음부터 지도를 가지고 있다고는 하지만 그것과는 상관없이 한없이 헤매기가 십상인 곳이다. 그러나 기회를 잘 포착하면 단번에 빠져나갈 수도 있다.

그 핵심은 중간보스라 할 수 있는 숲의 파수꾼(森の番人)이 나오는 곳이다. 숲의 파수꾼을 쓰러뜨린 찾아 쓰러뜨린 뒤 오른쪽으로 가다보면 문이 아래쪽에 있는 맵이 나오는데 그 문을 빠져나가 계속 통로를 따라가자. 이곳의 맵은 원래 똑같이 생긴 지형이 여러 군데 분포해 있으므로 의심하지 말고 계속 진행하면 된다. 또한 탑으로 이어질 수 있는 길은 여러 곳에 존재하므로 동쪽으로 진행한다는 기분으로 계속 안 갔던 방향을 선택하면서 가다보면 탑이 나올 것이다.



수해의 지도. 메뉴의 아이템에서 언제든 꺼내볼 수 있다



탑으로 통하는 길 중 하나. 이곳에서 아래로 내려가자

## 숲의 파수꾼
(森の番人)

숲의 파수꾼은 민첩성이 떨어지므로 크게 위협이 되지는 않으나 공격력이 상당히 높아 공격을 받은 캐릭터는 단번에 전투불능이 될 수도 있다. 일단 거북등껍질깨기(かめこうら割り)등으로 방어력을 약화시킨 뒤 연휴기를 사용하자. 체력이 떨어진 캐릭터를 즉시 회복시켜 주어야 함은 당연.



숲의 파수꾼과의 전투. 그다지 강한 상대는 아니다

탑이 있는 곳으로 나오면 길은 한 갈래이므로 간단하다. 아이템을 챙기면서 탑 위로 계속 올라가자. 맨 위에 있는 나무의 정령(樹精)을 쓰러뜨린 뒤 탑의 꼭대기로 올라가면 시나리오는 종료된다.




탑에서 본 수해의 전경. 몬스터의 둥지를 찾았다!

## 나무의 정령
(樹精)

역시 나무의 정령이어서인지 화속성 공격이 잘 통한다. 파이어스톰을 메인으로 한 연휴기를 사용하자. 식물계에 특효인 통나무패기 토네이도가 있다면 금상첨화.



상태이상 공격을 주의하자

## 1276년 몬스터의 둥지로
(モンスターの巣へ)

수해의 탑에서 찾아낸 몬스터의 둥지로 향하는 엘레노아 일행.

**리치: 그래, 여기선 뭘 찾는거지?**

**엘레노아: 스벨돌프 광산터는 알고 있어? 낙반사고로 폐광되어 지금은 들어갈 수 없어. 예전에 그곳에서 몬스터가 쏟아져 나온 적이 있지. 그 몬스터의 둥지가 바로 여기야.**

리치 : 과연. 이쪽을 통해서 광산에 들어갈 수 있다는 거군.

레이몬 : 그런데, 엘레노아. 넌 광산에 무슨 볼일이 있는거지?

엘레노아 : 아데백 케빈님의 의뢰예요. 칸탈과의 싸움을 유리하게 이끌고 싶은 거겠지요. 나와는 관계없지만 말이에요.

레이온 : 과연. 그래서 보수가 두둑한 거였군.

패트릭 : 여기는 어떤 몬스터의 둥지야?

엘레노아 : 손이 길고, 날개가 달린, 오싹한 몬스터예요. 하지만, 대단한 녀석들은 아니예요.

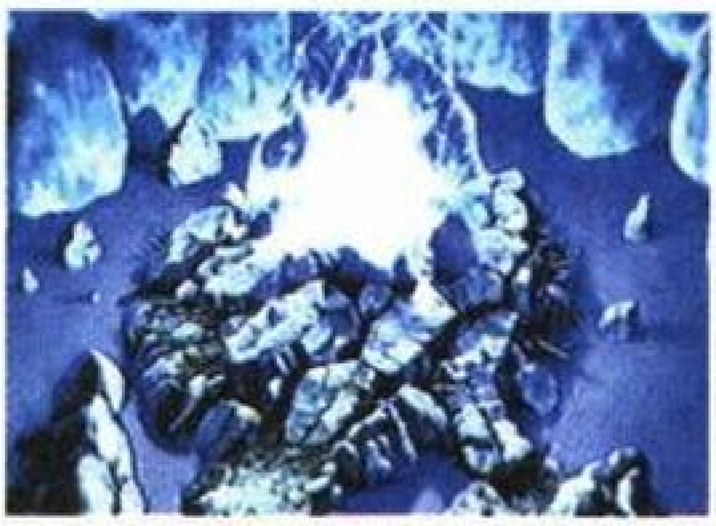
대화가 끝나면 나무줄기로 이루어진 길을 따라 계속 진행하자. 길은 결국 하나로 통하므로 문제는 없을 것이다. 하지만 도중에는 아이템이 풍부하므로 모든 길을 한번씩 돌아보는 것도 좋을 것이다.


몬스터의 둥지에 도착한 일행



예상치 못한 곳에 아이템이…. 나무의 뒤편 같은 곳도 그냥 지나치지 말자

광산에 도착한 엘레노아는 내친 김에 갱도내부도 조사해 보기로 한다. 내부를 돌아다니다 보면 그곳에 있는 엄청난 양의 감응석 광맥을 발견할 수 있을 것이다.


표면의 돌이 무너져 거대한 감응석의 결정체가 드러나 있다



이곳에서는 쥬얼밴드를 입수할 수 있다

이제는 돌아가서 보고하는 일만 남았다. 그런데 몬스터의 둥지를 돌아가는 도중에 그렘린들이 모여 있는 곳을 지나려 하면 갑자기 그것들이 합체하면서 일행을 공격해 온다. 가고일을 쓰러뜨리면 그대로 시나리오가 클리어된다.

### 가고일
(ガーゴイル)

가고일은 공격패턴도 그리 위협적이지 않고 주로 수세를 취하므로 공략은 간단하다. 하드폼이라는 기술로 방어력을 높이므로 방어력다운을 사용한 후 상대하는 것이 좋을 것이다. 가고일을 쓰러뜨리면 석화방지 효과가 있는 검은 돌갑옷(黒の石鎧)을 얻을 수 있으므로 반드시 아이템란에 공간을 만들어 두고 전투에 들어가자.

## 1277년
## 생명나무의 섬
(生命の木の島)

1277년 베스티아. 리치는 나르세스의 부름을 받고 그의 집을 방문한다.

리치 : 안녕하세요, 나르세스씨. 오늘은 무슨 일이죠?

나르세스 : 자네도 충분히 성장했어. 이제 진짜 디거로 취급해도 괜찮겠지.

리치 : 감사합니다.

나르세스 : 리치, 지금부터 하는 이야기는 다른 누구에게도 하면 안되네. 자네와 자네 아버지의 명예를 걸고 맹세할 수 있겠나?

리치 : 나르세스씨가 맹세하라고 하신다면 아버지는 어쨌든간에 제 명예를 걸고 맹세하겠습니다.

나르세스 : 어떤 섬에 가서 그곳에 자라고 있는 나무의 종자를 가져다 주었으면 하네.

리치 : 거기까지만 들으니 간단한 일 같군요. 하지만, 어째서 직접 가시지 않는 거지요?

나르세스 : 나는 이제 나이가 들어서 말이야. 혼자 섬에 갔다가 돌아올 수 있을지 어떨지. 그래서 자네한테 부탁하는 거야. 알겠나, 아무에게도 말하지 말고, 그러니까 다시 말해 혼자서 갔다와야 하네. 보수는 가지고 온 종자의 수에 따라 지불하겠네.

리치 : 혼자서 하는 여행이라. 뭐 어떻게 되겠지요.

이번 여행은 혼자서 가는 것이므로 대화가 끝나면 곧바로 생명나무가 있는 섬으로 향하자.


선착장에서 배를 빌려 섬으로 이동한다

섬 내부는 동굴로 이루어져 있는데 길은 한군데로 통하므로 쉽게 생명나무가 있는 곳에 이를 수 있을 것이다. 종자를 모두 얻은 뒤

돌아가다 보면 오다가 지나쳤던 낡은 배에서 리치가 갑자기 호기심이 발동했는지 배의 구석구석을 살피기 시작한다. 하지만 리치가 기대했던 것은 발견되지 않는다. 그런데 이때 갑자기 배가 움직이면서 어디론가 흘러가기 시작한다.



생명나무를 발견했다! 바닥에 떨어져 있는 5개의 종자를 모두 챙기자



배가 갑자기 움직이기 시작한다

## 마더 그렌델
(マザーグレンデル)

흘러가던 배가 멈춘 곳에서 갑자기 나타나 리치를 공격해 온다. 지팡이를 장비하고 있다면 게에 상승효과가 있는 해로살(海老殺し)을 사용하자. 듀엘인 만큼 별로 치명적인 기술은 사용하지 않는다. 리치를 어느 정도 성장시켜 두었다면 어렵지 않게 해치울 수 있을 것이다.



마더그렌델의 빅해머(ビッグハンマー). 단순한 공격패턴이지만 위력은 상당하다

거대한 게의 모습을 한 마더 그렌델을 쓰러뜨렸으면 나르세스에게 돌아가 생명나무의 종자를 전해주자. 이때 만약 생명나무의 종자를 가지고 싶다면 나르세스에게 말을 걸기 전에 미리 장비해 두면 된다.



나르세스는 간단히 속아넘어간다. 장비한 게 안보이나?

나르세스와 대화를 마치고 밖으로 나가다보면 리치가 에그의 느낌을 감지한다.

리치: (뭐지, 지금 그 오한은? 저 아이가 갖고 있는 알모양의 물건…) 저, 오빠한테 그것 좀 보여주지 않겠니?

소녀: 안돼!! 넌 나이츠 일족이지. 나이츠의 애니마가 느껴져.

리치: (뭐, 뭐지 이 꼬마는? 무슨 소릴 하고 있는 거야?)

소녀: 윌리엄·나이츠는 너무 많은 걸 알고 있어. 언젠가 죽여주겠다. 아직 살아 있다면 그렇게 전해라.



리치는 베스티아에서 에그를 가진 소녀를 만난다

와이드로 돌아온 리치.

윌: 잘 돌아왔다, 리차드. 어머니도 좋아하실거다.

리치: 아버지, 에그라는 건 이 정도 크기인가요? 뭔가 빛나고 있는 듯한 느낌의. 어때요?

윌: 왜 그러느냐? 갑자기 에그에 관심을 갖고. 너, 설마…. 에그를 본 거냐!

리치: …….

윌: 대답해라! 어디에 있는 누가 가지고 있었지?

리치: 알게 되면 어떻게 하시려고요?

윌: 에그는 위험하다. 바다에 가라앉았다고 생각했는데 다시 나타나다니. 이번엔 파괴해 버리든지 절대 사람의 손이 닿지 않는 곳에 버려야 하겠어.

리치: 가지고 있는 사람은 어떻게 하실 생각이세요?

윌: 에그를 가지고 있는 사람은 절대 내놓으려 하지 않는다. 하지만, 억지로라도 빼앗지 않으면 안돼.

리치: 죽이는 건가요?

윌: 어쩔 수 없지.

리치: 안돼요. 역시 그렇게 말씀하실 줄 알았어요. 절대 안돼요.

윌: 네가 아는 사람이 가지고 있는 거냐? 그렇다고 하면, 그건 이미 네가 알고 있는 사람이 아니다.

리치: 특별히 아는 사람은 아니에요. 전혀 모르는 사람이지요. 하지만, 그런 어린 아이를.

윌: 어린아이인가! 하지만 어린아이가 가장 위험하다. 성장과 함께 점점 강력해진다. 지금이라면 그 아이를 다치게 하지 않고 에그를 빼앗을 수 있을



리치는 아직 에그의 심각성을 깨닫지 못하고 있는 듯 하다



나르세스를 찾아가 아이의 행방을 묻는다

지도 몰라. 어딜 가느냐, 리차드!

리치 : 그 꼬마는 아버지를 죽이겠다고 선언했어요. 조심하세요.

## 1280년 석화동굴로
(石化洞窟へ)

북대륙에서 아무도 본 적이 없는 거대한 생물의 뼈가 석화되어 있는 동굴이 발견된다. 마침 에그를 추적해 이곳 노스게이트까지 온 리치는 여비를 충당하기 위해 돈벌이가 될만한 일을 찾기로 한다.

우선 주점에서는 디아나를 동료로 얻도록 하자.

리치 : 아가씨, 이런 곳에서 뭘하고 있는 거지? 나는 리치라고 해. 뭐, 그리 부자는 아니지만.

디아나 : 나는 디아나라고 해요. 내가 개척한 마을이 왕지렁이한테 습격당해 엉망진창이 되어버렸지요. 대부분의 사람들이 이곳 생활을 청산하고 떠나갔어요. 하지만, 난 이곳에 남고 싶어요.

리치 : 흠-, 큰일이군.

디아나 : 하지만, 당장 어떻게 해야 할지…. 생각이 나질 않아서, 길 가던 도중에 날이 저무는 느낌….

리치 : 나는 이제부터 노다지를 캐러 갈 생각인데. 어때, 함께 가지 않겠어?

디아나 : 내게는 무리예요.

리치 : 무슨 소릴 하는 거야! 정말로 이곳에서 살아갈 생각이라면 무리라도 할 수 밖에 없잖아.

디아나 : 그렇군요, 해보겠어요.

리치 : 「해보겠다」가 아니야! 「하겠다」지.

디아나 : 예, 예. 할게요.



디아나를 설득해 동료로 삼는다



전 동료의 장비품을 조달해 주는 남자

대화가 끝나면 마을 동쪽의 출구로 나가 석화동굴로 가자. 일단 동굴에 들어갔다가 다시 주점으로 가면 레이몬과 엘레노아가 있을 것이다. 하지만, 디아나를 포함해 이들을 무리하게 동료로 만들 필요는 없다. 자신이 있다면 처음부터 석화동굴로 직행해도 좋다.

이곳 석화동굴에서는 쓸만한 아이템을 상당히 많이 입수할 수 있는데 개중에는 무늬만 시체(?)인 스켈톤도 섞여 있으므로 전투해 대비하고 시체를 조사하는 것이 좋


시체는 스켈톤인 경우도 있으므로 주의하자


화석수의 출현

다. 안쪽으로 들어가다 보면 화석수가 땅을 뚫고 나타나 일행의 앞을 가로막는다.

### 화석수
(化石獸)

화석수는 스켈톤 2마리와 함께 나타나는데 이들을 살려두면 상태이상공격으로 자꾸 귀찮게 하므로 우선적으로 해치워버리자. 이들은 일반 스켈톤보다 그리 강하지 않으므로 쉽게 처리가 가능할 것이다. 화석수에게는 역시 삭암격(削岩擊)이 제격이다. 삭암격을 메인으로 한 연휴로 상대해 주자.


화석수와의 전투. 스켈톤을 신속이 제거해 두면 여유있게 상대할 수 있다

화석수를 쓰러뜨리면 그 충격으로 인해 방금 지나왔던 통로를 이루고 있던 뼈대가 무너져 버린다.


뼈대가 무너져 내린다



이 광맥은 화석동굴과 무슨 관계가 있는 것일까?

하지만 뻐대가 무너진 덕분에 돌아가는 길은 물론 아래쪽 동굴에도 들어갈 수 있게 된다. 그곳에는 감응석으로 보이는 광맥이 분포하고 있었다. 이제 마을로 돌아가면 시나리오는 종료된다.

## 1285년
## 저 하늘에 무지개를
(あの空に虹を)

나이츠가의 못 말리는 플레이보이 리치. 디아나에 이어 이번에는 유리아라는 여자에게 빠져있는 모양이다.

**유리아: 봐요 리치. 고대제국 시대에는 저 여러 탑들에서 물이 뿜어져 나와 이 일대의 대지는 녹음으로 뒤덮여 있었어요. 하지만 지금은 이래요. 이게 내 고향이지요. 이쪽으로 와요 리치. 어린 시절부터 쭉 이 벽화를 보고 자랐어요. 그리고 꿈꿨어요. 언젠가 이 대지에 폭포처럼 물이 솟아오를 날을 말이에요. 내가 좋아했던 자장가에는 그 물로 무지개가 걸린다는 가사도 있었**




폐허가 되어있는 고대제국의 산수탑. 과연 「저 하늘에 무지개를…」이 가능할까?

**어요.**

**리치: 좋아, 내가 저 하늘에 무지개를 걸어 주겠어. (라고는 했지만, 뭔가 정보가 없으면 무리겠군, 이건)**

유리아의 꿈을 이루어 주기 위해 고대의 산수탑(散水塔)에 대한 정보를 수집하는 리치. 마을 사람의 말에 의하면 탑은 크벨의 힘으로 작동하는 것인데 그것을 제어해 주지 않으면 물이 무질서하게 분출되므로 이를 통제해 주는 보조장치가 있을 것이라 한다. 주점에 있는 엘레노아에게 가서 자세한 이야기를 들어보자.

**엘레노아: 어머, 리치 아니야?**

**리치: 오오, 엘레노아가 있었군. 이거 참 다행이군. 산수탑의 폐허에 관해서 뭔가 좀 알아?**

**엘레노아: 갑자기 뭐야, 난 백과사전이 아니라구.**

**리치: 하지만, 사전 이상으로 지식이 풍부하잖아.**

**엘레노아: 뭐, 그야. 리치, 사람을 비행기 태우는 솜씨가 늘었군. 그 탑은 물의 크벨을 사용해 물을 뿌리고 있었어. 그 뿐이야.**

**리치: 어이 이봐, 나도 그 정도는 짐작하고 있다구. 물이 나오고 있지 않는 건 크벨이 없어졌다는 거겠지?**

**엘레노아: 탑의 장치가 망가져 있다면 크벨이 있어도 물은 나오지 않아. 고대제국이 무너졌을 때 탑의 대부분은 파괴된 모양이야. 어리석은 짓이지. 자신들에게 은혜를 가져다주는 존재를 파괴하다니 말이야.**

**리치: 그렇다면 필요한 것은 두가지겠군. 물의 크벨과 망가지지 않은 탑….**

**엘레노아: 리치, 대체 뭘 하려고 그러는거야?**

**리치: 탑을 되살리는거야. 유리아를 위해서.**

**엘레노아: 유리아? 노스게이트의 디아나는 어쩌고?**

**리치: 엘레노아야 말로 거기 그 남자는 뭐야. 영계라도 하나 잡아 보려는 거야?**

**엘레노아: …….**

**리치: …….**

**엘레노아: 힘을 합쳐 잘 해보자!**

**리치: 좋아, 크벨을 찾는거야!!**

대화가 끝나면 베스티아를 나와 산수탑으로 향하자. 엘레노아의 말로 미루어 볼 때 우선 손상되지 않은 탑을 찾아야 할 것이다. 산수탑 유적에는 좌우 양쪽에 입구가 있는데 오른쪽에서는 별로 볼일이 없으므로 왼쪽의 계단으로 들어간다. 처음 나오는 맵에서 왼쪽 아래의 계단을 내려가 다음 화면에서 오른쪽 위로 나가면 기둥 앞에 제어판 같은 것이 있다. 이를 조사해 보면 장치는 이미 망가져 있는 것을 알 수 있다. 부품을 가지고 바로 전의 맵으로 돌아와 이번에는 왼쪽 위로 가 보자. 그곳의 장치 역시 망가져 있지만 필요한 부품을 얻을 수 있을 것이다. 이제 처음의 장치로 가서 부품을 사용해 산수탑을 작동시키자. 여기서 위쪽으로 올라가면 부서진 관속에서 물과 함께 아이템이 떠올라 있는 것을 볼 수 있다. 이는 용수의 보옥(湧水の寶玉)이라는 물의 크벨로 산수탑의 제어에 필요한 중요한 아이템이다.




부서진 장치에서 부품을 입수한다



산수탑이 작동되면 물의 크벨이 떠올라 온다

용수의 보옥을 입수했으면 가던 길로 계속 진행하자. 넓게 트인 공동에 커다란 기둥이 보일 것이다. 기둥에는 1층과 2층에 제어판 같은 것이 있는데 아래층의 장치에 용수의 보옥을 설치한 뒤 2층의 밸브를 열고 위로 올라가자.



이곳에 용수의 보옥을 설치하자

입구다음의 첫 번째 맵에서 오른쪽 계단을 따라 탑의 상층부로 올라가자. 도중에 있는 밸브들은 모두 개방해 주어야 한다.



얼핏 보기엔 막혀있는 듯 하지만 지나갈 수 있다


밸브를 개방하면서 위로 진행한다




유리아의 꿈이 실현되었다! 대단한 플레이보이의 집념!

## 1290년 에그, 다시 (エッグ再び)

1290년 노스게이트. 아무래도 여자후리기의 명수인 리치가 사고를 친 모양이다.

디아나 : 생긴 것 같아요.
리치 : 응, 뭐가?
디아나 : 아이말이예요.
리치 : 엑….
디아나 : 기쁘지 않아요, 리치?
리치 : 아니, 그게…. (에그의 느낌을 감지한다) 설마, 저 여자인가….
디아나 : 왜 그래요 리치? 아이가 생겼다는데 뭐예요! 다른 여자나 쳐다보고!!
리치 : 지금 바로 배를 타라. 아직 배는 탈 수 있겠지? 와이드에 가서 우리 아버지를 만나 줘. 리차드의 아버지라고 하면 와이드 사람은 모두 알아.
디아나 : 싫어요! 나를 쫓아버리려는 거죠!

디아나는 크게 상심한 듯 달려가 버린다.


에그의 느낌을 감지하는 리치

디아나는 리치의 말을 들으려 하지 않으므로 조금 전에 본 여자를 따라 주점으로 가보자. 방에는 에그를 가지고 있던 미스티라는 여자가 있다.

미스티 : 당신은 누구지? 멋대로 남의 방에 들어와서, 날 어쩔 셈이야?
리치 : 나를 잊었나?
미스티 : 그럴 리가. 잘 기억하고 있어, 나이츠.
리치 : 역시 그때의 여자아이인가. 아직 에그를 가지고 있군. 대체 여기서 무슨 짓을 할 셈이냐!
미스티 : 그냥 좀 시험해 보고 싶은 게 있어서. 뭐 당신을 만나러 온 건 아니야.
리치 : 이상한 짓을 했다간, 용서하지 않겠다!!
미스티 : 날 죽일 셈인가? 그만둬. 난 아무 짓도 하지 않았어. 어째서 죽임을 당하지 않으면 안돼는 거지?
리치 : 큭….
미스티 : 하하하, 어떻게 된거냐 나이츠? 젊은 여자는 죽이지 못하나? 인간이란 참 재미있군. 남자와 여자라는 것도.
리치 : 무슨 짓이든 하는 날엔, 여자라도 용서하지 않겠다!!
미스티 : 너 따위가 뭘 할 수 있지? 난 부른 적이 없다, 쓸모없는 놈.



그녀가 이 곳에 나타난 목적은…?

아무래도 미스티는 무언가 음모를 꾸미고 있는 듯 하다. 이제 선착장의 디아나에게 가서 말을 걸어보자.

리치 : 디아나, 들어줘.

디아나 : 듣고 싶지 않아요!!

리치 : 들어봐! 디아나!! 이곳에 있는 건 위험해. 너와 뱃속에 있는 아이를 위해서야. 이곳을 떠나.

디아나 : 역시…. 또 위험한 일을 하려는 거군요. 그래서 싫다고 하는건데…. 알았어요. 말대로 할게요. 하지만 어째서죠?

리치 : 나도 뭐라 설명해야 할지 모르겠어. 아버지가 자세한 걸 알고 있어. 알에 관한 거라고 말씀드리면 아실거야.

디아나 : 알이라구요?

리치 : 그래. 자 어서 가.

디아나 : 리차드! 바로 돌아와야 해요.

리치 : 그래. 아이가 태어나기 전까지는 반드시 돌아갈게.




디아나를 패신시키는 리치. 하지만 이것이 마지막이 될 줄은…

## 1290년 미스티의 음모
(ミスティの企み)

노스게이트에서 미스티를 감시하던 중 이상한 일이 발생한다. 마을 사람들 사이에 걸리면 혼수상태에 빠지는 원인불명의 병이 돌기 시작한 것이다. 병이 나아도 몸이 대단히 쇠약해지며 심한 경우에는 그대로 죽는 경우도 있었다. 리치는 이를 미스티의 짓이라 판단하고 그녀를 쫓아 석화동굴로 향한다.




주점의 주인이 미스티의 행방을 가르쳐 준다

전에 뼈대가 무너진 곳에서 왼쪽 위로 가다보면 미스티를 발견할 수 있다.

리치 : 이봐!!

미스티 : 역시 왔군 나이츠.

리치 : 마을 사람들의 애니마를 흡수한 건 너지. 노리는 게 뭐냐? 네 목적은 무엇이냐?

미스티 : 그래. 애니마를 조금씩 받긴 했지. 그럼 반대로 질문을 하겠다. 너는 무엇을 위해서 살고 있는 거냐, 나이츠? 나는 나의 즐거움을 위해 산다. 이 인간이라고 하는 것은 불완전하고 보잘 것 없는 존재다. 그 정도의 애니마를 빼앗긴 걸로 죽을 지경에 이른다. 애니마나 크벨을 찾는데도 힘을 들이고 궁리를 한다. 나는 그게 즐거워. 내 즐거움을 방해하지 마.



이상한 병의 범인은 역시 미스티였다

왼쪽의 길을 돌아 미스티가 있



화석화된 생물이 애니마 전이(轉移) 크벨에 의해 부활한다

던 곳으로 가보자. 미스티가 만들었던 것은 애니마를 흡수하여 다른 곳으로 옮기는 크벨이었다.

### 애니마 수
(アニマ獣)

애니마 수의 통상 공격력은 예상외로 형편없이 약하다. 별다른 특수공격도 보이지 않으므로 가볍게 처리할 수 있다. 회복에는 여유가 충분하므로 골쇄(骨砕き)등의 기술을 사용하여 침착하게 상대하자.



애니마가 제대로 흡수되지 않았던 것일까?

## 1291년 에그와의 사투
(エッグとの死闘)

에그의 위험성을 절실히 경험한 리치. 주점의 주인에게 가보면 미스티가 남긴 말을 전해 준다. 마을을 나와 미스티가 말한 오지의 개척촌으로 향하자.



리치는 에그에 집착하는 자신에 대해 갈등을 느낀다

마을 중앙 부근의 물통 옆에 있는 여자에게 말을 걸어보면 미스티가 더 깊은 오지로 갔다는 것을 알 수 있다. 여자의 말에 따르면 오지

에는 몬스터가 둥지로 삼고 있는 커다란 유적 같은 것이 있다고 한다.




행인에게 물을 떠주는 여자. 이곳의 정보통 역할을 한다

## 디거 포인트

개척촌에서 지붕을 고치고 있는 남자에게 말을 걸면 디거를 얻을 수 있다.




여기서 얻는 디거는 완타로(ワンタロ)



마을의 북서쪽 출구로 나가면 유적의 입구가 나온다. 실같은 것을 타고 내부로 들어가자.



미스티를 추적해 몬스터의 둥지로 들어가는 리치



전경이 보일 때 길을 대충 외워두면 쉽게 지나갈 수 있다

이곳에는 온통 몬스터들의 알과 고치같은 것들이 널려 있다. 곳곳에 아이템이 있으므로 여력이 되는 대로 얻어두자. 기둥을 타고 바닥으로 내려가 반대쪽으로 올라가면 미스티가 기다리고 있다.

미스티: 기다리고 있었어, 리치.

리치: 나 같은 건 별볼일 없는 찌꺼기가 아니었던가?

미스티: 생각을 바꿨어. 당신의 힘을 보고 생각했지. 당신을 갖고 싶어.

리치: 무슨 헛소릴 하고 있는 거야. 진짜 노리는 것이 뭔지 말해라.

미스티: 정말이야. 당신의 애니마를 갖고 싶어. 역시 나이츠의 애니마는 좋군. 아름다워.

리치: 한판 붙을 생각이겠지? 주절주절 떠들지 말고 덤벼라.

미스티: 후훗.

미스티는 직접 싸우는 대신 조무래기인 랜드크라켄 2마리를 불러내는데 이를 쓰러뜨리면 다음 행동을 선택할 수 있다.

1. 미스티를 쓰러뜨린다
2. 여자에게는 손을 댈 수 없어!

여기서는 두 번째를 선택하면 한없이 랜드크라켄과의 전투가 이어지므로 첫 번째를 선택하도록 하자.

미스티: 그래, 그걸로 됐어. 이걸 갖고 있었던 거야. 자, 에그를 가져 가. 이제야말로, 에그는 어의 것, 그리고 너의 애니마는 나의….

리치는 에그를 받아든다.

리치: 이것이…. 이런 것이었군…. 에그의 힘….

에그: 자아, 나의 애니마와 융합하라!

리치: 에그의 명령 따위는 받을 수 없어. 나는 리치·나이트다.

리치는 에그의 애니마와 융합함으로서 절대적인 힘을 얻는다는 사실을 알게 된다. 하지만 그는 유혹에 넘어가지 않고 에그와 함께 최후를 맞이한다.




에그를 손에 넣은 리치. 순간 리치는 모든 것을 깨닫는다




약속을 지키지 못해 미안해… 디아나…

한편 디아나는 리치의 딸을 낳는다.

윌: 나도 이제 할아버지군.

디아나: 그래요. 윌 할아버지예요. 윌 할아버지, 이 아이의 이름은?

윌: 버지니아, 버지니아·나이츠다.

디아나: 좋은 이름이구나 버지니아. 버지니아, 버지니아.




나이츠가의 제 3세대, 버지니아의 탄생

## 1305년
## 지니의 첫 출발
(ジニーの旅立ち)

1305년 와이드. 이제 지니(버지니아의 애칭)도 성장하여 여행을 떠나고 싶은 나이가 되었다.

사자: 타이쿤·윌. 저는 반 아블 선생님의 사자입니다. 중대한 건으로 의논드릴 것이 있으니 테름까지 왕림하여 주십사하는 전갈입니다.

윌: 나도 이제 나이를 먹어서 말이야. 테름까지 배로 가는 건 좀 힘들겠네. 그래, 그 중대한 건이란 건 대체 뭔가?

사자: 알에 관한 것이라고. 제는 뭐가 중대하다는 것인지 잘 모르겠습니다만….

윌: 알겠소. 어서 출발합시다.

지니: 나도 같이 가겠어요.

윌: 엄마를 혼자 둘 셈이냐, 지니? 얌전히 집에 있거라.

윌은 지니를 걱정해 집에 있도록 하지만 나이가 찬 모험가 자손의 끓는 피는 막지 못한다. 결국, 지니는 밤에 몰래 집을 나서는데….




윌은 에그에 관한 이야기를 듣고 테름으로 향한다

선원1: 이봐, 어서 오라니까!

지니: 그만 둬요! 잡아당기지 말라구요!

선원1: 선장, 밀항자를 발견했습니다.

선장: 밀항자는 바다에 빠뜨려도 좋다는 것이 배의 규칙이다. 각오는 되어 있겠지?

지니: 이렇게 귀여운 여자아이를 물고기 밥으로 만들 셈인가요? 너무해요!!

선원2: (선장, 노스게이트에서 팔아버리면 제법 돈이 될겁니다!)

선장: (과연. 좋아, 그렇게 하자) 어이, 선창에 가둬 놔라!!

혼자서 무일푼으로 집을 떠난 지니. 지니는 밀항 중 발각이 되지만 돈에 눈이 먼 선장은 규칙대로 처분하지 않고 그녀를 노스게이트에서 팔아 넘기려고 한다.




밀항중 발각되어 창고에 갇히는 신세가 되는 지니

그날 밤, 창고에 갇혀 있던 지니는 정체모를 여자의 도움으로 창고를 빠져 나오게 된다.

프루미엘: 여기는 내 방이야. 여기 숨어 있도록 해.

지니: 저….

프루미엘: 내 말대로 해. 나는 좀 손을 써 둘 일이 있으니까. (잠시후 방으로 돌아와) 자, 항구에 도착할 때까지 자도록 하자.

지니: 저기….

프루미엘: 뭐지? 질문은 하나로 해. 나 졸리니까.

지니: 왜 구해주었지?

프루미엘: 사람을 파는 행동은 용납할 수 없어. 그 뿐이야.

날이 밝자 선장과 선원들은 지니가 없어진 것을 알아채지만 그녀가 보트를 타고 도망친 것으로 생각하고 배 안은 수색하지 않는다.

배가 항구에 닿자 프루미엘은 지니를 데리고 재빨리 배에서 내린다. 이제 배에 타고 있는 것이 아니므로 선박측의 구속력은 미치지 않는 것이다.

선장: 기다려!

프루미엘: 여기는 이미 육지예요. 당신들과는 관계없잖아요?

선장: 논리상으로는 그렇지만, 그렇게 완전히 바보취급을 당하고는 뱃사람으로서의 체면에 걸리는 문제야. 네가 보트를 흘려보낸 바람에 우린 손해가 막심하거든. 그 아이를 넘겨주면 용서해 주겠다.

프루미엘: 당신에게 용서받아야 할 일은 단 한가지도 없어요.

로베르트: 잠깐, 잠깐! 양쪽 다 그렇게 열들 올리지 말라구.

프루미엘: 이 정도 녀석들을 상대하는데 도움은 필요없어요. 여자라고 해서 얕잡아 보면 곤란해요.

선원1: 너는 뭐냐? 조용히 빠져 있어.

로베르트: 기껏 이 로베르토님께서 중재에 나서 주시겠다는데, 말하는 투가 그게 뭐냐! 까불지 마라!!

선장: 좋다. 사실을 말하자면 이러이러해서 이렇게 된 것이다. 저 아이의 운임과 흘려보낸 보트대금만은 양보할 수 없다.

프루미엘: 보트대금은 지불하지요. 분명히 내가 흘려보낸 거니까. 하지만 이 아이를 여기까지 태우고 온 것은 당신들이 멋대로 한 일이잖아요? 그때, 규칙대로 바다에 던져 버렸으면 되는 거예요.

로베르토: 이쪽의 주장이 옳군. 일단 상륙했으니까, 밀항은 성공한거야. 보트대금만 받고 손을 떼지.

선장: 할 수 없군.

프루미엘의 담판으로 지니는 결국 무사히 위기를 모면한다.




지니는 프루미엘의 도움으로 밀항에 성공한다

## 1305년 지니의 모험 (ジニーの冒険)

지니: 여기는 어디지?

프루미엘: 노스게이트야.

지니: 테름이 아니야?

프루미엘: 여기는 북대륙의 현관 노스게이트라구.

지니: 테름으로 가려고 했는데….

프루미엘: 가진 돈은 없고, 밀항하는 배의 목적지는 틀리고, 당신, 할아버지 말대로 집에 있는 편이 좋을 걸 그랬어.

로베르토: 뭐, 너무 그러지 말라구. 할아버지 따라 집을 나왔다니 기특하잖아. 나는 로베르토야. 이 부근을 근거지로 해서 일을 하고 있지. 그쪽은, 아가씨?

지니: 버지니아. 모두 지니라고 불러요.

로베르토: 지니라. 귀여운 걸~. 나한테 맡기라구.

프루미엘: 테름까지의 배삯정도는 스스로 벌도록 해.

지니: 말하지 않아도 그럴 생각이었어.

프루미엘: 정말로? 그럼, 내가 지불한 보트대금도 받을 수 있는거야? 너 같은 어린아이가 뭘 해서 돈을 벌건데?

로베르토: 이봐 이봐, 당신 정말 얄짤없군 그래. 그런데, 당신 이름은?

프루미엘: 프루미엘. 당신, 이 부근을 잘 아는 모양이군요. 안내해 줄 수 있겠어요?

로베르토: 당신 능력 나름이지. 북대륙은 험한 곳 투성이라서 말이야. 뭐, 그만큼 돈벌이 기회도 많긴 하지. 자, 지니양도 일단 여관으로 가자구.

일행은 여관으로 들어간다.

로베르토: 어이, 구스타프. 보기 드문 손님이야. 젊은 여성들이라구. 그것도 둘씩이나. 이쪽은 구스타프. 내 파트너야. 애교는 없지만 실력은 쓸만하지.

프루미엘: 구스타프…. 어디선가 만난 적이 없던가요?

구스타프: 없어….

프루미엘: 이봐요, 어디든 안내 좀 해 봐요. 배를 오래 탔더니 몸이 둔해진 느낌이야.

로베르토: 지니양도 가겠어?

지니: 물론이죠. 변변치 못하지만, 이래봬도 디거라구요.

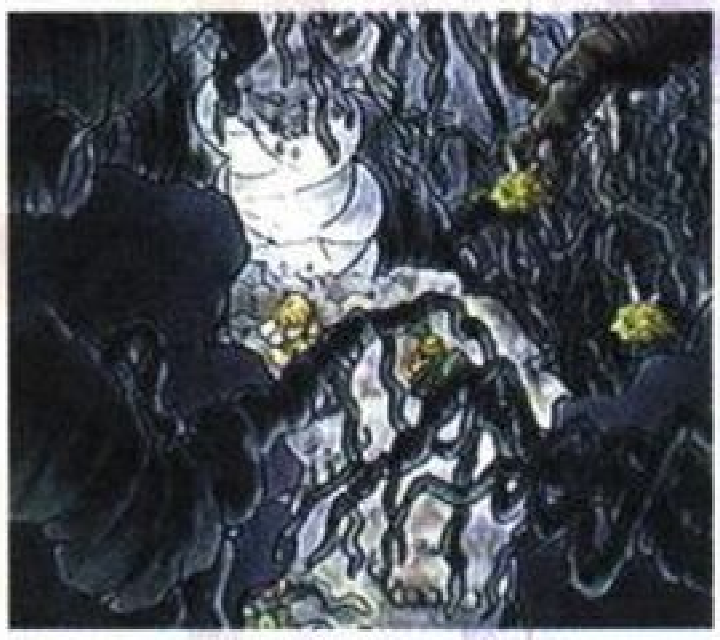
로베르토: OK! 그럼 준비를 하자.




지니에게 새로운 동료들이 생긴다

일행은 로베르토의 안내로 왕지렁이의 굴을 조사해 보기로 한다. 왕지렁이는 가끔 마을을 망쳐 놓기도 하지만 땅속의 보물들을 한데 모아주는 역할을 한다. 왕지렁이가 땅속의 유기물을 섭취하면서 소화가 되지 않는 금속류 같은 것을 배출해 내기 때문이다.

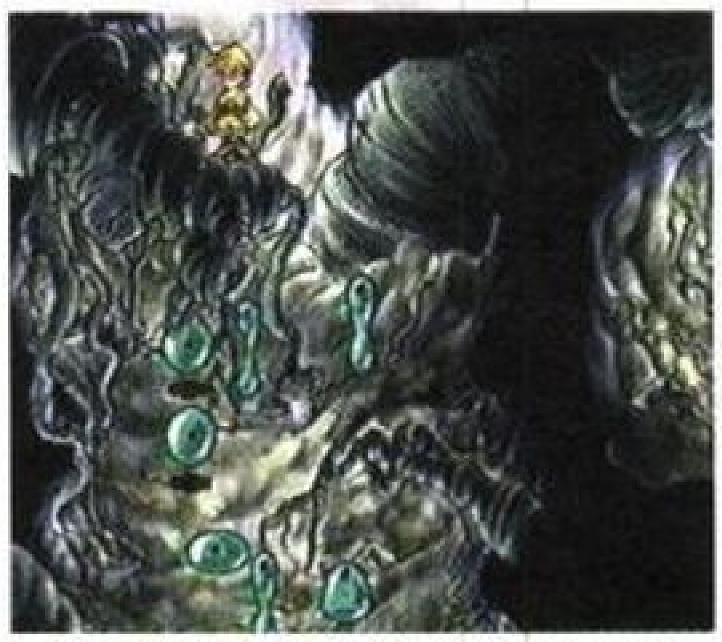
동쪽의 출구로 나가면 바로 왕지렁이의 굴에 당도한다. 내부를 돌아다니다 보면 랜드크라켄들이 거대한 나무 뿌리를 갉아먹고 있는 것을 볼 수 있다. 이때 이 부근에서 통로에 돌아다니는 랜드크라켄을 쓰러뜨리면 그것들도 하나씩 나무 뿌리에 달려들 것이다. 이렇게 해서 길이 생기면 건너편으로 들어가 돈과 아이템을 챙기도록 하자. 담쟁이 덩굴(?)을 잡아당기는 곳에서는 가운데 2개가 아이템이고 양옆은 적이므로 주의. 일단 동굴에 들어온 뒤 마을로 한번이라도 나가게 되면 그대로 시나리오 종료이므로 일을 모두 마친 뒤에 돌아가도록 하자.



이곳에서 랜드크라켄을 계속 쓰러뜨리자



랜드크라켄이 땅속의 뿌리를 갉아먹는 덕분에 길이 생겼다



가까이 접근하면 슬라임이 분열을 시작한다

## 1305년
## 거충의 메가리스
(巨蟲のメガリス)

노스게이트에서 한가한 나날을 보내고 있는 지니 일행.

지니 : 아~아, 따분해.

구스타프 : 아무 일도 일어나지 않는 것은 좋은 일이야.

지니 : 구스타프는 몇 살이야? 패기가 없어.

프루미엘 : 맞아, 생각이 너무 늙었어. 대체 지금까지 뭘 하고 살아온 걸까?

구스타프 : 옛날부터 원래 이랬어.

지니 : 이봐, 로베르토. 뭔가 재미있는 일 좀 없어? 여기서 매일 멍하니 앉아 있는 건 청춘의 낭비라구.

로베르토 : 그렇다면 이건 어때? 오지에는 몇 개인가의 개척촌이 있는데, 그중 하나 부근에 메가리스가 있는 모양이야.

지니 : 메가리스!! 거기로 가보자!

구스타프 : 정말 메가리스라면 너무 위험하잖아?

로베르토 : 뭐, 정말인지 아닌지는 가봐야 알겠지.

프루미엘 : 잠깐, 메가리스가 뭐지?

지니 : 헤-, 프루미엘은 몰랐어? 내가 가르쳐 줄까?

프루미엘 : …. 가르쳐 주겠어, 지니?

지니 : 헤헷! 좋아, 메가리스라는 건 먼 옛날의 유적이야. 한의 폐허 따위와는 다르지. 아주 훨씬 더 오래된 거라구. 그리고 우리들은 잘 알 수 없는 곳이야. 하지만, 엄청난 힘을 가지고 있어. 커다란 크벨같은 거라고 할 수 있지.

프루미엘 : 왠지 이해가 안가는 설명이군.

지니 : 정말이야! 할아버지께 들었는 걸.

로베르토 : 지니양이 말한 대로야. 다시 말해 알 수가 없다구.

프루미엘 : 가볼 수밖에 없다는 얘기군.

지니 : 잘 알고 있잖아! 자, 가자구!! (혼자 움직이지 않는 구스타프에게) 구스타프는 안 갈 생각이야? 메가리스가 두려워서?

구스타프 : 아니, 그렇지 않아. 좋아, 가자구.



지니 일행은 북대륙 오지의 메가리스를 조사해 보기로 한다

메가리스가 있다는 오지의 개척촌에 당도한 일행. 이곳에서 마지막으로 장비를 점검한 뒤 거충의 메가리스로 향하자.

지니의 아버지인 리치가 최후를 맞았던 몬스터의 둥지, 그곳이 바로 거충의 메가리스였다. 이곳에서 리치의 소지품을 발견한 뒤 마을중앙의 물을 떠주는 여자에게 가보면 아버지의 이야기를 듣고 지니가 울음을 터뜨리는 이벤트가 추가된다.

리치편에서 미스티가 있던 곳에는 거대한 벌레의 번데기 같은 것이 있는데 접근하면 메가리스 웜과의 전투가 시작된다.


여자는 미스티 때의 사건을 기억하고 있다


거대한 번데기에 접근하면 메가리스 웜이 공격해 온다

### 리딩(リーディング), 메가리스 웜
(メガリスワーム)

메가리스웜은 익룡계의 공통기술인 글라이더 스파이크를 사용하는데 상당히 치명적이어서 2회를 버티기가 어렵다. 특별히 효과적인 방법이 없으므로 사용가능한 최강 연휴기를 사용해 상대해 주자. 도중에 도주해도 시나리오는 정상적으로 종료된다.



가망이 없을 때는 도주를 선택하자

## 1305년
## 에그를 쫓아
(エッグを追って)

지니가 노스게이트에서 모험을 계속하며 지내던 어느 날, 뜻밖의 손님이 찾아온다.

지니 : 어머니가 걱정하고 계시겠자….

윌 : 버지니아!

지니 : 할아버지!! 아-앙, 보고 싶었어요.

윌 : 지니, 엄마를 그렇게 걱정시키다니. 나쁜 아이다.

지니 : 죄송해요, 죄송해요. 하지만,

어떻게든 여행을 떠나고 싶었어요.

윌: 엄마의 마음을 생각해 줘야지. 나도 이제 나이가 들어 살날이 얼마 남지 않았다. 네게 무슨 일이라도 생기면 엄마는 정말로 외톨이가 되고 말아.

지니: 응, 알고 있어요. 하지만, 저도 디거인걸요.

윌: 네게도 나이츠의 피가 흐르고 있다는 거냐. 할아버지는 테름으로 돌아간다. 너도 함께 가자꾸나. 혼자 두는 것보다는 낫겠지.

지니: 와!!

로베르토: 저, 할아버님, 저도 동행하면 안되겠습니까?

윌: 자네는 누군가?

지니: 이 사람은 로베르토. 이쪽은 구스타프, 그리고 프리엘씨이에요. 여러 가지로 신세를 많이 졌어요.

윌: 그렇습니까. 손녀가 신세가 많았군요.

로베르토: 아니요, 뭐 신세랄 것까지는 없습니다. 이봐 구스타프, 자네도 가는 거지?

구스타프: 테름이라….

로베르토: 프루미엘은?

프루미엘: 테름….

로베르토: 두사람 다 뭐야. 왜 평소처럼 확실히 하지 않는거지?

지니: 여기서 작별인거야? 구스타프? 프루미엘?

윌: 자 갈까, 지니?

로베르토: 가자구 구스타프.

구스타프: 알았어.

로베르토: 당신은 어떻게 하겠어, 프루미엘?




윌은 지니를 여행에 함께 데려가기로 한다

프루미엘: 혼자 남아도 별 수 없잖아. 함께 가도록 하겠습니다, 어르신.

윌: 그래그래. 일행은 많을수록 좋아.

테름에 도착한 일행. 주점의 반을 찾아가 이야기를 들어보자.

반: 오래간만입니다. 타이쿤·윌.

윌: 저야말로 오래간만입니다, 반씨. 그런데, 용건이란 건?

반: 윌씨도 아시겠지만 규스타브공이 돌아가신 뒤 공의 자손이라고 사칭하는 자들이 많이 나타났습니다. 물론, 모두 가짜입니다. 반란귀족부터 도적이나 강도들까지 공의 이름을 이용하고 있습니다. 참으로 한탄스러운 일입니다. 최근 한 사내가 규스타브의 이름을 빌어 병을 모집해 세력을 확장하고 있습니다. 게다가 이 남자에 얽힌 묘한 소문이 사람들을 끌어들이는 원인이 되고 있습니다. 그중 하나가 알모양의 크벨에 관한 것입니다.

윌: 알 모양의 크벨!! 설마··에그….

반: 그것을 당신이 확인해 주셨으면 합니다. 타이쿤·윌. 에그라는 것이 전에 말씀하셨던 대로의 것이라면 이 남자만은 반드시 쓰러뜨려야만 합니다.

윌: 에그가 규스타브공의 이름을 이용한다…. 가능성은 있겠군. 인간의 힘은 개인의 그것이 아니라는 것을 깨달은 건가. 어쨌든 그 가짜 규스타브에게 접근해 봐야겠군. 지금 그는 어디에 있지요?

반: 한·노바입니다.

윌: 알겠습니다. 즉시 한·노바로 향하지요.

반: 또 한 가지 부탁이 있습니다. 이 아이를 동행시켜 주시지 않겠습니까?

미티아: 반아블 선생님 밑에서 수행하고 있습니다. 미티아라고 합니다. 잘 부탁드리겠습니다.

윌: 상당히 위험할텐데 괜찮겠습니까?

반: 예, 수행이니까요.

미티아: 각오하고 있습니다.

윌: 그럼 바로 출발합시다.




윌은 에그의 존재를 확인하기 위해 가짜 규스타브가 있는 한·노바로 향한다

## 1305년
## 규스타브의 진영으로
(ギュスターブの陣營へ)

한·노바에 도착한 일행. 입구를 지키고 있는 병사의 말을 들어보면 가짜 규스타브가 노인이나 여자, 아이에게까지 복지혜택까지 주고 있다는 사실을 알 수 있다. 가짜 규스타브는 위력시위와 유화정책을 적절히 혼용하면서 자신의 위상을 공고히 하고 있는 모양이다.

신도시 계획시 대장간 거리를 만들어 두었다면 성기사 시리즈 등 위력 50이상의 무기를 구입할 수 있을 것이다. 생산되는 무기나 방어구의 종류는 대장간을 배치한 거리의 위치에 따라 달라진다. 환락가 도시의 경우에는 맨오른쪽 환락가에서 시장을 만날 수 있다. 특별히 환락가 이벤트에 관심이 없다면 대장간을 전부 만들어 강력한 무기




로베르토의 재치로 무사히 한·노바 잠입에 성공한다



대장간에서는 강력한 금속제 무기를 팔고 있다

를 입수하는 것도 좋을 것이다.

시가에서 볼일을 마쳤으면 중앙 광장으로 나가 보자. 그곳에서는 가짜 규스타브의 행렬이 지나가고 있는데 윌은 그에게서 에그의 느낌을 감지한다. 그러나, 그와 동시에 에그도 윌을 감지하고 부하들을 내보내 윌 일행을 처치하도록 지시한다.



윌은 가짜 규스타브에게서 검은 애니마를 감지한다

서둘러 한·노바를 탈출하는 일



아이템이 있는 동굴. 나오기 전에 미리 세이브를 해 두자



우측하단의 통로를 따라 탈출하면 시나리오 종료

행. 위쪽의 동굴에서는 히드라슈츠, 찔레나무 활을 비롯해서 돈과 아이템을 얻을 수 있으나 밖으로 나와보면 적에게 포위되어 있으므로 미리 세이브를 해두도록 하자.

## 드로렘(ドローレム) 요수(妖樹) 그래스댄서 (グラスダンサー)

대부분 공격력은 그리 높지 않으나 능력치 다운, 마비 등의 상태이상 공격이 괴로운 상대이다. 1, 2명이 전담하여 상태이상을 그때그때 생명의 입김(生命の息吹き)으로 회복시키면서 2인연휴를 위주로 한 정공법으로 대처하자.



온통 지저분한 공격뿐…. 이게 특수부대라고?

## 1305년 사우스마운드탑의 전투 (サウスマウンドトップの戦い)

군사력을 확보한 가짜 규스타브는 주변 지역을 침공하여 점차 세력권을 넓혀 간다. 이에 맞서고 있는 야데군은 한·노바 코앞에 진을 친 채 이틀간 미동도 하고 않고 있다.

한·노바 외곽.

로베르토: 서로 노려보고 있는 게 벌써 이틀째군. 양쪽 다 뭘 기다리고 있는거지?

프루미엘: 원군이야. 야데백은 라우프홀츠공이 이끄는 남부제후군을 기다리고 있어. 가짜는 3일전 북방군을 격파한 군단이 돌아오길 기다리고 있어.

로베르토: 그럼, 오늘도 서로 노려보기만 하고 있는건가?

프루미엘: 아니, 가짜가 먼저 싸움을 걸거야. 내일이면 라우프홀츠공이 도착하는데 그때는 승산이 없으니까.

로베르토: 어떻게 그렇게 잘 알지 프루미엘? (한·노바를 보고) 아, 정말이다, 가짜의 군이 움직이기 시작했어. 이윽고 결전이군. 그런데, 야데백이 가짜에게 이길 수 있을까?

프루미엘: 이겨주지 않으면 곤란하지.

윌: 병력은 야데백쪽이 열세야. 오늘 하루만 버텨 준다면 승산이 있을 텐데.

얼마 후. 로베르토와 구스타프가 전황을 지켜보고 있다.

로베르토: 어떻게 버텨내고 있군. 이봐 구스타프, 어디가?

구스타프: 데비드를 구하러 간다.

로베르토: 거긴 지금 전쟁중이야. 너 하나가 가서 해결될 문제가 아니라구. 대체 어쩔 셈이야?

구스타프: 나는 한번 아버지의 유언을 저버렸어. 그리고, 가문을 버렸다. 하지만 이번엔 외면하지 않겠어. 데비드를 지킬거야.

반: 기다리게. 강철병과 싸우는 거야. 자네의 파이어브랜드보다 이 검 쪽이 나아.

구스타프: 어떻게 파이어브랜드를 알고 계시지요?

반: 나는 규스타브님의 측근이었던 몸. 자네의 조부 켈빈공, 부친 필립경도 잘 알고 있네. 게다가 자네가 파이어브랜드의 의식에 임할 때 나도 입회하고 있었다.

구스타프: 그렇습니까. 그 검은?

반: 이 검은 규스타브님께서 손수 단금해서 애용하시던 검이다. 나는 오랜 세월 이 검을 이어받는데 어울리는

인물을 찾고 있었다. 자네의 부친이자 나의 친구인 필립에게 넘겨주려 했으나 끝내 그는 검을 받기 전에 죽고 말았다. 이제 자네에게 맡기겠네, 규스타브군.

구스타프: 규스타브공의 검…. 감사합니다. 반아블 선생님. 강철병과 싸우는데 있어 이보다 어울리는 무기는 없겠지요. 그럼.

로베르토: 가버렸어. 어이, 프루미엘 왜 그래? 설마, 그쪽도 가려는 건….

프루미엘: 이건 그들의 싸움이야. 나는… 가문의 전통이나 긍지를 위해 싸우는 걸 포기했어. 그러니까 가지 않을거야. 그런데 어째서 몸이 이렇게 뜨겁게 달아오르는 걸까!



단신으로 전장을 향하는 구스타프. 그가 필립의 아들이었다니…

여기서 프루미엘이 과거를 회상하는 장면이 나온다.

누비엠: 프루미엘, 어디 가는 거지?

프루미엘: 집을 나가겠어요.

누비엠: 바보같은 소리 하는 게 아니야. 너마저도 그 쓸개빠진 형제들과 같은 행동을 하려는 거니? 앞으로 오토후가를 지탱하는 것은 너라구. 너는 칸탈가의 딸이야. 긍지를 가져라.

프루미엘: 의모님, 저도 아버지를 존경하고 있습니다. 그리고 의모님께도 감사드리고 있습니다. 아버지는 마지막에 태어난 저를 잊고 계셨다지요. 반년이나 이름도 지어주시지 않고. 그런 저를 아버지와 이어주시고 자신의 양녀로서 길러주셨지요. 제게 프루미엘이라는 이름을 지어주신 것도 실은 누비엠 의모님이라고 알고 있습니다. 의모님은 그런 것에 대해 한 말씀도 하지 않으셨어요. 그건 아버지를 감싸느라 그러신 거겠지요. 하지만 저는 의모님처럼은 살아갈 수 없어요.

누비엠: 책임의 무거움을 알게 된 때, 사람은 누구나 마음이 약해지게 되는 법이란다. 괜찮아, 그걸 극복하면 되는 거야. 그게 어른이 되는 거란다.

프루미엘: 아니요. 그렇지 않아요…. 의모님께서 하신 일로 인해 뭐가 변했지요? 야데백에 대한 복수심에 사로잡혀 전세계를 뛰어다닌 결과가 뭐죠? 싸움뿐이에요. 의모님의 자존심이 전쟁을 일으키고, 수많은 애니마가 사라져 갔어요. ……. 죄송해요. 제가 심한 말을 했군요. 제게 의모님의 인생을 부정할 권리는 없는건데. 안녕히 계세요. 두 번 다시 돌아오지 않겠어요.

누비엠: 프루미엘!! 프루미엘!!

프루미엘은 자신이 걸어가야 할 길을 누비엠의 인생에서 경험하고 가문의 명예라는 이름의 숙명적 구속에 깊은 회의를 느꼈던 것이다.



프루미엘의 회상. 역시 그런 사연이 있었군

무대는 다시 한·노바 외곽의 언덕.

로베르토: 규스타브 녀석, 늦는군. 역시 억지로라도 못 가게 해야 했어. 제길!

미티아: 괜찮아요. 파이어브랜드와 규스타브공의 검. 세계최강의 무기를 두 개나 가지고 있다구요. 그렇지요, 반선생님?

반: 음….

윌: 아무리 용감한 자라도 다수의 적에 의한 연계에는 버텨내지 못하는 법이야.

지니: 그럴 수가…. 할아버지, 구스타프는 죽은 건가요?

로베르토: 구스타프, 얼마나 걱정했는지 알아. 빨리빨리 와야 할 것 아니야!

구스타프: 미안. 전장에서 가짜의 시체가 없는지 찾아보고 있었어.

윌: 없었…나?

구스타프: 예. 그의 직속부하인 에델릿타들도 사라지고 없었습니다.

로베르토: 하! 꼬리를 말고 도망간 거야. 원래 윗대가리들은 도망치는 거 하난 빠르거든. 죽는 건 쫄따구들 뿐이지.

반: 어떻게든 찾아내야 할텐데. 또, 병사들을 끌어모을 지도 몰라.

윌: 그럴 일은 없겠지요. 에그는 똑같은 일을 두 번 반복하지 않습니다. 다음은 뭔가 다른 수를 쓸겁니다. 어쨌든 저는 에그를 추적하겠습니다

반: 부탁합니다, 타이쿤. 믿을 건 당신밖에 없습니다.

사우스마운드탑에서 벌어졌던 결전은 야데백측의 승리로 끝나고 구스타프도 무사히 돌아온다. 그러나, 문제의 에그는 또다시 자취를 감추고 말았다. 이에 윌 일행은 다시 에그의 추적에 들어가기로 하는데….

## 1306년 대륙오지로 (大陸奥地へ)

사우스마운드탑의 전투 후, 행방을 감춘 에그에 대한 정보를 수집하던 일행. 그러던 어느 날, 로베르토가 그들이 북대륙으로 향했

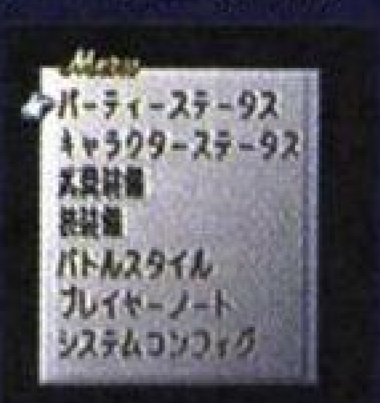
다는 사실을 알아낸다. 북대륙 어딘가에 그들의 목적지가 있을 것으로 판단한 일행은 서둘러 길을 나선다.

북대륙의 관문 노스게이트. 마을 사람들에 의하면 에그 일행은 오지의 개척촌으로 향한 듯 하다. 오지의 개척촌에서 북서쪽의 출구로 나가면 전투가 시작된다.

일단 여기까지 오면 긴 던전과 전투가 계속되고 다시 나가는 것도 불가능하다. 그러므로 충분히 장비를 점검하고 최후의 결전에 대비하자. 다른 시나리오가 남아있다면 얘기가 달라지겠지만 아이템을 구입하는 것도 이곳이 마지막이다.

## 메가리스 드래곤
(メガリスドラゴン)

전투가 시작되면 먼저 오픈게임으로 요수, 디테, 슬레이어 등의 몬스터들이 나타난다. 이들은 사실 거의 보스급에 해당하지만 현재의 파티상태라면 큰 소모없이 무난히 격파가 가능할 것이다. 조무래기(?)들을 3번 쓰러뜨리면 메가리스 드래곤이 나타난다. 이 녀석은 상당한 난적에 속하는데 주로 사용하는 화염브레스와 스크래치이외에도 각종 상태이상 공격 때문에 골치가 아프다. 혼의 노래로 능력을 상승시킨 뒤 구스타프를 중심으로 연휴를 사용하자. 한·노바에서 무기를 든든히 구입해 두었다면 여기서부터 상당히 효과를 볼 수 있을 것이다.



매 전투마다 메뉴를 사용할 수 있으나 정작 중요한 아이템은 사용불가. 장비와 기술점검에 활용하도록 하자


연휴를 잘 활용하면 의외로 쉽게 이길 수도 있다. 행동순서와 기술을 체크하자

메가리스 드래곤을 쓰러뜨리면 일행은 최후의 메가리스에 이르고 시나리오는 일단 종료된다.


드디어 최후의 메가리스에 도착했다

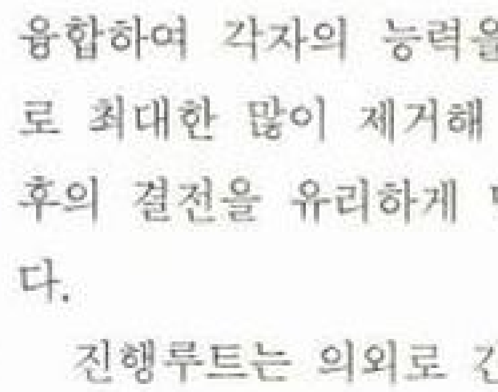
## 1306년 최후의 메가리스
(最後のメガリス)

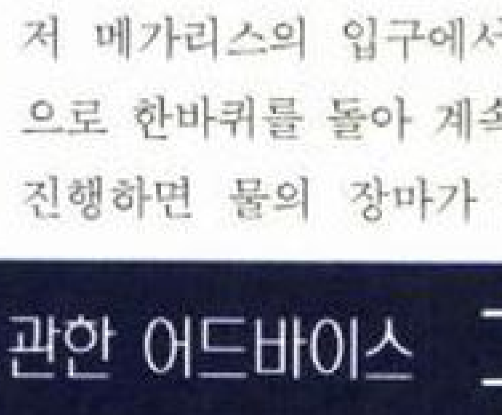
최후의 메가리스는 상당히 긴 루프로 이루어져 있는데 다행스러운 것은 통로의 적들이 거의 고정되어 있어 마음만 먹으면 전투를 한번도 하지 않고 이동을 할 수 있다는 점이다. 이곳에는 모두 6마리의 장마(將魔) (=에델릿타)가 있는데 이들은 각각 물(水), 짐승(獸), 소리(音), 돌(石), 나무(樹), 불(炎)의 속성을 지니고 있다. 그런데 이들을 미리 쓰러뜨려두지 않으면 나중에 모두 에그와 융합하여 각자의 능력을 발휘하므로 최대한 많이 제거해 두어야 최후의 결전을 유리하게 만들 수 있다.

진행루트는 의외로 간단한데 먼저 메가리스의 입구에서 시계방향으로 한바퀴를 돌아 계속 왼쪽으로 진행하면 물의 장마가 있는 곳이

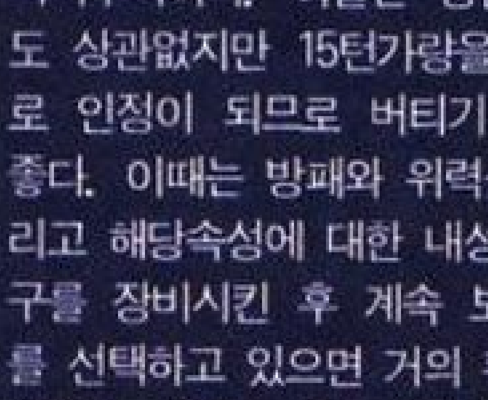
## 여섯 장마(將魔)에 관한 어드바이스

물의 장마와 불의 장마는 자동적으로 파티전투가 되기 때문에 상관이 없지만 이들은 선택적으로 2개 장마만을 듀엘로 상대할 수가 있으므로 신중히 고려를 해야 한다. 듀엘에 들어가는 것은 현재 파티에 편성되어 있지 않은 2인중 좌측캐릭터부터이다. 이들은 정면으로 상대해도 상관없지만 15턴가량을 버티면 승리로 인정이 되므로 버티기 작전을 써도 좋다. 이때는 방패와 위력높은 갑옷, 그리고 해당속성에 대한 내성을 지닌 방어구를 장비시킨 후 계속 보호(身を守る)를 선택하고 있으면 거의 확실히 성공이 보장될 것이다. 단, 4마리 장마중 돌의 장마를 쓰러뜨리지 않으면 에그가 엔선트카스(전체석화)를 사용하므로 우선적으로 처치할 것을 권한다.


첫 번째 상대인 물의 장마. 가볍게 몸을 푸는 기분으로 상대하자


짐승의 장마. 턴이 지날수록 강해지므로 버티기 작전 사용시 주의


소리의 장마. 음내성 방어구만 있으면 거의 무적이나 패스해도 무방하다


함께 에그와 융합하자고 하는 나무의 장마. 다른 장마를 위해 패스하는 편이…


돌의 장마. 여섯장마중 가장 위험한 녀석이다


불의 장마. 에그에 관한 모든 비밀이 밝혀진다

나온다. 이때 전투를 원치 않는 경우에는 물의 장마가 있는 화면 바로 전 맵에서 하, 좌, 좌, 좌, 하로 진행하면 된다. 하지만 장마들을 제거하지 않으면 에그와의 결전에서 많은 고생을 하게 되므로 판단은 알아서 하도록 하자.

물의장마를 쓰러뜨린 곳(그냥 지나온 곳)에서 오른쪽으로 통로를 따라가다 보면 위쪽으로 두갈래 길이 나온다. 여기서 오른쪽으로 가면 길이 복잡해지므로 왼쪽통로로 올라가길 권한다. 다음은 계속 오른쪽으로 가다보면 짐승의 장마가 있는 곳이 나온다.

짐승의 장마가 있는 곳을 지나면 계속 한길로 이어지므로 쉽게 음의 장마, 돌의 장마, 나무의 장마를 거쳐 불의 장마가 있는 곳에 이를 수 있을 것이다. 불의 장마를 쓰러뜨리면 남은 것은 에그와의 결전뿐이다.


여기서 아래로 내려가면 일단 순환루프는 벗어난다


여기로 들어가면 드디어 에그와의 결전이다. 미리 세이브를 해 두자

에그와의 전투에서 승리하면 최후의 메가리스는 무너지고 거대화된 에그도 구스타프에 의해 파괴된다. 이제 남은 것은 엔딩뿐. 멋진 스텝롤과 함께 잔잔한 감동으로 흐르는 자신의 역사를 차분히 감상해 보자.

## 에그(エッグ)

드디어 3대에 걸친 긴 싸움도 막바지에 이르렀다. 에그의 공격방법은 쓰러뜨린 장마에 따라 달라지지만 짐승과 돌의 장마를 쓰러뜨려 두었다면 어느 정도 수월하게 상대가 가능할 것이다. 단, 현재 파티가 한 턴에 3내지 4연휴로 5000이상의 대미지를 줄 수 있는 수준이 아니라면 아예 시작할 생각을 말아야 한다. 그리고 지니가 쓰러지면 그대로 패배가 되므로 지니의 HP가 500이상은 되어야 할 것이다. 또한 필수적인 술은 리바이버(リヴァイヴァ), 생명력강화(生命力强化), 가드비스트(ガードビースト), 혼의 노래(魂の歌)정도이다. 라스트리프 등의 일격필살방지 아이템이 있다면 스타퀘이크를 맞아도 LP가 감소하지 않으므로 상당히 유리해 진다. 에그는 약 2만가량의 대미지를 받으면 배리어를 바꾸는데 이러한 변신이 6번정도 반복되면 최종형태가 나타난다.


에그의 전력은 여섯장마와 긴밀한 관계가 있다


전체에 500가량의 대미지를 주는 스타퀘이크. 정말 괴로운 기술이다


구스타프와 프루미엘을 메인으로 연휴기를 사용하자


최종형태의 흉악기 제노사이드

## 클리어 후의 플레이

에그와의 결전 후, 클리어 데이터를 세이브해두면 타이틀 화면에 칼이 꽂혀 있는 것을 볼 수 있다. 여기서 클리어 데이터를 로딩하면 처음부터 모든 시나리오를 자유롭게 선택할 수 있다. 처음 플레이와 다른 점은 적들이 약간 강해졌다는 것과 아이템의 종류와 위력이 강화되었다는 점 정도이다. 여유가 있다면 플레이해 보도록 하자. 기와 술은 그대로 이어지지만 아이템은 다시 초기화되므로 주의.



타이틀화면이 달라졌다



시공의 제약없이 무작위로 진행할 수 있다. 극악 자유도라 해야하나?




| | | | |
|---|---|---|---|
| 장르 | RPG | 발매일 | 99년 여름 예정 |
| 제작사 | 스퀘어 | 발매가 | 미정 |



체험판 맛보기

## 성검전설, 그 4번째 이야기를 체험해보자!

# 성검전설 -레전드 오브 마나-

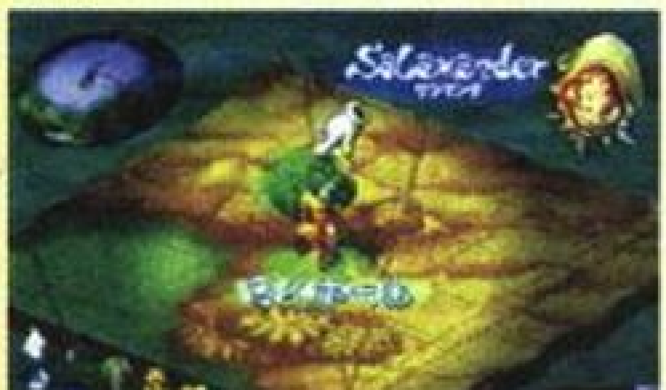
지난 달 PS특보를 통해 그 소식을 전했던 「성검전설 -레전드 오브 마나-」가 「사가프론티어 2」의 부록 CD를 통해 그 실체를 드러냈다. 비록 체험판이기는 하지만 충실한 완성도와 플레이어가 직접 세계를 만드는 랜드 메이크 시스템 등의 참신한 시스템을 채택하여 벌써부터 「성검전설」 팬들의 기대를 한 몸에 받고 있다. 자! 이제 이 체험판을 통해 어느 정도의 재미와 완성도를 보여줄 것인지 한 번 살펴보기로 하자!



## 시스템 개요

### 랜드 메이크 시스템이란?

이번 시리즈의 가장 큰 특징 중 하나인 랜드 메이크 시스템. 이것은 플레이어가 게임의 세계를 자유롭게 만들 수 있는 시스템으로 모험중에 입수할 수 있는 '아티펙트'라는 아이템을 지도위에 배치하면 새로운 던전이나 마을이 생겨나는 것이다.




처음에는 집 이외에는 아무 것도 없다



배치할 장소를 선택한다



새로운 마을이 생겨났다!




이 곳으로 곧바로 이동할 수 있다

### 주인공의 성별과 무기의 선택

게임을 처음 시작하면 캐릭터의 성별과 무기를 선택하게 된다. 어느 쪽을 선택하더라도 기본적인 스토리는 똑같지만 캐릭터의 성별에 따라서 이벤트가 달라진다(단, 이



성별을 선택한다. 기본적인 스토리의 변화는 없다




선택한 무기에 따라서 필살기 등이 달라진다



체험판에서는 달라지는 것이 없다). 이외에 어떤 무기를 선택했는가에 따라서 전투방법과 필살기가 달라지므로 신중하게 선택하도록 하자.

### ◆동료의 선택

이번 시리즈에서는 NPC(Non Playable Character)나 패트 몬스터라고 하는 캐릭터를 각각 하나씩 동료로 추가하여 최대 3명의 파티를 구성할 수 있다. 어느 쪽이든 한쪽만을 파티로 넣을 수도 있지만 2명의 NPC, 혹은 2마리의 패트 몬스터의 경우처럼 종류가 같은 2명의 캐릭터를 파티에 넣을 수는 없다.

### ◆전투 시스템의 특징

#### 1. 무기는 전투의 기본

이번 시리즈는 무기를 선택하는 것에서 시작된다. 무기를 마스터해나감에 따라 필살기를 익히는 시스템으로 되어 있다. 또한 위에서 언급한 것처럼 사용하고 있는 무기의 종류에 따라 익힐 수 있는 필살기의 종류와 전투 방법이 달라진다.




파괴력이 강한 대검이나 양손도끼는 두손으로 사용해야 한다

#### 2. 필살기를 조합할 수 있다

전투중 2종류의 액션을 조합해서 계속 사용하고 있으면 보다 높은 레벨의 액션을 구사할 수 있게 된다. 또한 무기를 이것과 함께 사용하면 보다 강력한 필살기를 익힐 수 있게 된다.

#### 3. GEM으로 레벨업을 조정 가능

이번 시리즈에서는 전작처럼 전투 후 능력을 배분할 수가 없게 되었다. 그대신 적을 무찌르면 GEM(경험치)가 나타나는데 이것을 줍느냐 줍지 않느냐에 따라서 레벨업을 조정할 수 있다. 이를 통해 낮은 레벨로 게임 클리어에 도전하거나 주인공만을 아주 강하게 키울 수가 있게 된다.



GEM의 획득 수를 조절해서 플레이어가 원하는 대로 레벨업을 할 수 있다

### 몬스터를 잡아서 패트 몬스터로 만들자!

NPC와 마찬가리로 파티를 구성할 수 있는 캐릭터인 패트 몬스터는 플레이어가 직접 사로잡아서 육성할 수 있다. 단, 이 체험판에서 잡을 수 있는 몬스터는 라비뿐이다. 도미나 마을의 분수에서 서쪽으로 가면 어떤 집의 정원에서 라비를 발견할 수 있다. 잡는 법은 아주 간단해서 라비가 숨어버리기 전에 달려가서 잡으면 된다. 만일 놓쳤을 경우에는 다른 장소에 이동했다가 돌아오면 라비를 다시 볼 수 있다. 전력에 상당한 도움이 되므로 게임 초반에 잡아 두는 편이 좋다.



재빨리 달려가서 잡아버리자!

## 메뉴설명



메뉴화면

| | |
|---|---|
| 1P | : 능력과 상태를 확인한다. |
| EQUIP | : 무기와 방어구의 장비확인 및 변경을 한다. |
| SKILL | : 각 행동을 버튼에 할당한다. |
| ITEM | : 소지 아이템을 확인, 정돈한다. |
| DIARY | : 관련된 이벤트의 일람을 표시한다. |
| CONFIG | : 사운드와 게임 환경을 설정한다. |
| RETURN | : 메뉴를 종료하고 필드로 돌아간다. |



# 어빌리티 설명

## 기본 어빌리티

※ 여기에 나열된 어빌리티 중에서는 체험판에서 사용할 수 없는 것도 있다.

| 명칭 | 효과 |
|---|---|
| 점프(ジャンプ) | 캐릭터가 점프를 할 수 있게 된다 |
| 가드(ガード) | 적 캐릭터에 의한 공격을 경량화시킨다 |
| 퀵대시(クイックダッイュ) | 재빠르게 앞으로 전진해서 적과의 거리를 좁힐 때에 사용한다 |
| 퀵백대시(クイックバックタッシュ) | 재빨리 후퇴한다. 이동거리가 짧기 때문에 사용하기 어렵다 |
| 웅크리다(しゃがむ) | HP의 회복 속도가 빨라진다. 보스전에서 유효 |
| 밀어내다(プッシュ) | 상대를 밀어서 자세를 무너뜨린다 |
| 어필(アピール) | 필살의 선언을 한다 |
| 회전(回轉) | 말 그대로 회전을 한다. 어빌리티의 조합에 따라서 용이하게 사용된다 |

## 조합 어빌리티

| 액션 어빌리티 | 액션 어빌리티 | 새로운 액션 어빌리티 |
|---|---|---|
| 가드(ガード) | - | 카운터(カウンター) |
| 가드(ガード) | 밀어내기(ダッシュ) | 그래플(グラップル) |
| 퀵대시(クイックダッシュ) | 점프(ジャンプ) | 앞구르기(前轉) |
| 퀵백대시(クイックバックダッシュ) | 점프(ジャンプ) | 뒤구르기(バク轉) |
| 웅크리다(しゃがむ) | 점프(ジャンプ) | 하이점프(ハイジャンプ) |
| 퀵대시(クイックダッシュ) | 밀어내기(ダッシュ) | 태클(タックル) |
| 하이점프(ハイジャンプ) | 앞구르기(前轉) | 문 솔트(ムーン サルト) |
| 하이점프(ハイジャンプ) | 뒤구르기(バク轉) | 뒤돌기(バク宙) |



## 하이점프계의 어빌리티



| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 스나이프단검-S(スナイプダガーS) |
| 한손검(片手劍) | 뇌천고죽깨기(腦天庫竹割り) |
| 한손도끼(片手斧) | 뇌천고죽깨기(腦天庫竹割り) |
| 대검(大劍) | 인벌스(インパルス) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 인벌스(インパルス) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 데스트럭션(デストラクション) |
| 창(槍) | 공시지달리기(空施地走り) |
| 지팡이(ロッド) | 수포(水泡) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 낙양추연(落陽追燕) |
| 활(弓) | 3발사격(三本射ち) |



## 문설트계의 어빌리티



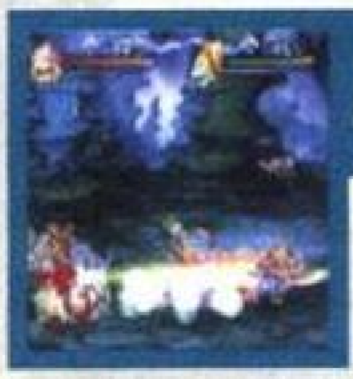
| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍 | 서프라이즈드 다이브(サプライズドダイブ) |
| 한손검(片手劍) | 에리얼 블레이드(エリアルブレード) |
| 한손도끼(片手斧) | 드라이브 호크(ドライブホーク) |
| 대검(大劍) | 라운드 플리커(ラウンドフリッカー) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 라운드 플리커(ラウンドフリッカー) |
| 창(槍) | 네불러스 소서(ネビュラスソーサー) |
| 지팡이(ロッド) | 염상(炎上) |
| 글러브(グラブ) | 문설트스탬프(ムーンサルトスタンプ) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 난격해관(亂擊骸貫) |
| 활(弓) | 엉터리화살(でたらめ矢) |

## 뒤돌기계의 어빌리티



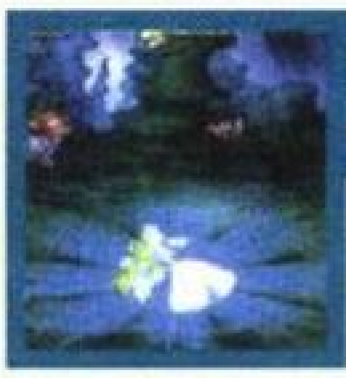
| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 에크리브스(エクリプス) |
| 한손검(片手劍) | 슬라이서(スライサー) |
| 한손도끼(片手斧) | 잉어의 폭포 오르기(鯉の瀧昇り) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 잔영도끼(殘影斧) |

## 퀵대시계 어빌리티



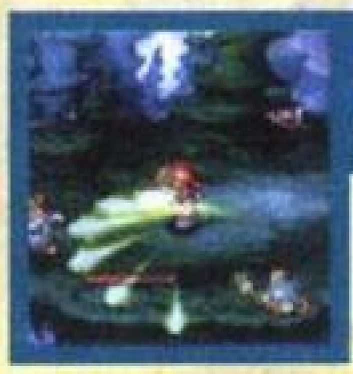
| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 신위(神威) |
| 한손검(片手劍) | 발도술(居合い) |
| 한손도끼(片手斧) | 드리프트슬(ドリフトスルー) |
| 대검(大劍) | 땅을 가르는 파란 눈(地すり青眼) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 사이드 스파이크(サイドスパイク) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 슈퍼슬러거(スーパースラッカ) |
| 창(槍) | 랜서(ランサー) |
| 지팡이(ロッド) | 질풍(疾風) |
| 글러브(グラブ) | 너클대시(ナックルダッシャー) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 용아쇄(龍牙碎) |
| 활(弓) | 일발필중(一發必中) |

## 점프계의 어빌리티



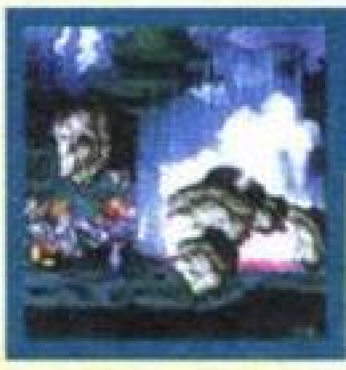
| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 스나이프 단검(スナイプダガー) |
| 한손검(片手劍) | 고죽깨기(庫竹割り) |
| 한손도끼(片手斧) | 드라이브샷(ドライブショット) |
| 대검(大劍) | 실드브레이크(シールドブレイク) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 상승하는 매의 발톱(昇り鷹爪) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 해머폴(ハンマーフォール) |
| 창(槍) | 스타다스트레스(スターダストスロー) |
| 지팡이(ロッド) | 칠흑(漆黑) |
| 글러브(グラブ) | 라이더킥 (ライダーキック) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 낙양(落陽) |
| 활(弓) | 스카이하이에로(スカイハイアロー) |

## 회전계의 어빌리티



| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 크나이무(クナイ舞) |
| 한손검(片手劍) | 볼테크스(ヴォルテクス) |
| 한손도끼(片手斧) | 토네이도(トルネード) |
| 대검(大劍) | 윈드슬러시(ウィンドスラッシュ) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 그라인드슬러시(グラインドウインド) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 폭살(爆殺) |
| 창(槍) | 시풍창(施風槍) |
| 지팡이(ロッド) | 땅울림(地鳴) |
| 글러브(グラブ) | 시풍각(施風脚) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 봉익시(鳳翼市) |
| 활(弓) | 회전사격(回轉射ち) |

## 앞구르기계의 어빌리티



| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 베이버 엣지(ヴェイバーエッジ) |
| 한손검(片手劍) | 삼연참(三連斬) |
| 한손도끼(片手斧) | 초전자 요요(超電子ヨーヨー) |
| 대검(大劍) | 엑스라이드(アークスライド) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 롤링십(ローリングスイプ) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 추방토룡(追い土龍) |
| 창(槍) | 질풍용돌(疾風龍突) |
| 글러브(グラブ) | 내리치는 소배트(ぶったぎりソバット) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 환취인(幻醉刃) |

## 웅크리기계의 어빌리티



| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 한손검(片手劍) | 더블 하운드(ダブルハウンド) |
| 한손도끼(片手斧) | 더블 하운드(ダブルハウンド) |
| 대검(大劍) | 라이징 크래시(ラインククラッシュ) |
| 배틀엑스(バトルアックス) | 라이징 크래시(ライジングクラッシュ) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 라이징 크래시(ライジングクラッシュ) |
| 지팡이(ロッド) | 금강(金剛) |
| 글러브(グラブ) | 천용연격(天龍連擊) |
| 쌍절곤(ヌンチャク) | 턱깨기(顎割り) |

## 뒤구르기계의 어빌리티



| 무기 | 필살기명 |
|---|---|
| 단검(短劍) | 소닉웨이브(ソニックウェイブ) |
| 한손검(片手劍) | 웨지런처(ウェッジランチャー) |
| 한손도끼(片手斧) | 필살무구떨구기(必殺武具落し) |
| 대검(大劍) | 환각일도(幻脚一刀) |
| 배틀해머(バトルハンマ) | 필살무구떨구기(必殺武具落し) |
| 글러브(グラブ) | 윤회(輪廻) |
| 활(弓) | 니들샤워(ニードルシャワー |

# Character



## 남자 주인공

게임을 시작했을 때, 주인공의 성별을 남성으로 한 경우, 플레이어는 그를 조작해서 마나의 세계를 탐험하게 된다. 기본 무기는 대검이지만 다른 무기를 장비할 수도 있다. 힘과 섬세함을 겸비한 주인공이다



## 여자 주인공

성별 선택시 여성을 선택하면 이 여자가 주인공이 된다. 기본 무기는 창이며 남자 주인공과 마찬가지로 다른 무기를 선택할 수 있다





## 유리 (瑠璃)

쥬미라는 종족의 기사로 푸른 색의 날카로운 눈동자와 흐르는 모래에서 만든 망토가 인상적이다. 진주 공주의 파트너로 동료를 찾는 여행을 하고 있다



## 니키타(ニキータ)

조상 대대로 상업을 해오고 있는 장사꾼으로 고양이와 말을 닮은 수인계의 종족이다. 자신에게 복을 가져다주는 것이 선이고 비생산적인 것 자체가 악이라는 가치관을 가지고 있다



## 진주 공주(眞珠 公主)

유리와 함께 여행을 하고 있는 아가씨로 백치미(?)가 줄줄 흐른다. 생각에 잠기다가 종종 길을 잃어버리는 경우가 많다



## 코로나 (コロナ)

바드의 쌍둥이 누나로 밝고 행동적인 소녀이다. 부모가 마법 실험을 하다가 목숨을 잃은 이후, 마법 학교에 들어가 살고 있었지만 현재는 도미나 마을에서 살고 있다

## 바드 (バド)

내성적이지만 장난을 좋아하는 코로나의 동생. 어떤 사건으로 인해서 마법 학교를 뛰쳐나와 지금은 코로나와 함께 도미나 마을에서 살고 있다

## 다나에 (ダナエ)

낭떨러지 마을 가드 출신의 무투가. 어려움에 처한 친구를 구하기 위해 현인을 찾아다니고 있다

## 체험판에는 등장하지 않는 동료 캐릭터

### 랄크 (ラルク)

드래곤을 따라다니는 드래군 청년. 상당히 호전적이다

### 시에라 (シエラ)

드래군의 여전사. 랄크의 누나로 전쟁통에 그와 헤어지고 말았다

### 에스카데 (エスカデ)

정의감이 강한 청년검사로 주인공과 행동을 함께 하게 된다

## 주인공의 집

게임이 처음 시작되면 집밖으로 나가보자. 웬 남자아이와 여자아이가 주인공을 찾아온다.

여자 : 마법도시 지오를 떠나고 나서 그럭저럭 20년… 지쳤어요. 영감.

남자 : 그래요. 할멈 노인네에게는 힘든 길이었소…

여자 : 오오! 이런 곳에 집이 있잖아요. 그래요. 영감 어차피 부탁할 사람도 없으니 여기에 머무릅시다. …그런 이유로 여기에 머물렀으면 합니다만…

남자 : 노인을 잘 모시지 않으면 벌을 받는다.

여자 : 바드. 영감놀이는 이제 그만!

남자 : 에이~~~~ 재미없~어

여자 : 미안해. 나는 코로나. 마법사이고 7살이야. 이쪽은 바드…

바드 : 그럭저럭 2800세가 됩니다.

코로나 : 바드! 그만두라니까! 그래서 방금 말한 대로 이 집에 머무르게 해줬으면 좋겠어. 응! 괜찮지?





1. 머무르게 한다(置いてやる)
2. 거절한다(断る)

어느 것을 선택해도 이들은 결국 주인공의 집에서 눌러 살게 된다.



자기들 마음대로 남에 집에 눌러살다니!

이제 집앞에서 걸어다니고 있는 녹색의 초인에게 말을 걸어보면 이 세계는 보는 사람의 이미지에 따라 변한다는 말을 해준다. 그리고 그에게서 도미나 마을의 아티펙트를 얻을 수 있다.


도미나 마을의 아티펙트를 얻었다!


아티펙트를 사용해 보자!

# 미아 프린세스

술집에서 유리와의 대화로 발생하는 이벤트 '미아 프린세스'. 이 이벤트의 목적은 행방불명된 유리의 파트너, 진주 공주를 함께 찾아주는 것이다. 이 이벤트를 끝내면 이상한 종교 단체의 구세주를 구해주는 이상한 이벤트가 기다리고 있다.



미아 프린세스편

## 도미나 마을

아티펙트를 사용한 다음, 도미나 마을로 들어가면 두엘과 유리가 말다툼하는 것을 볼 수 있다. 유리가 술집으로 들어가면 따라 들어가서 그에게 말을 걸어보자.

유리 : 시끄러워! 대화중이야. 어째서 가만히 있는 거야! 알겠어! 나를 화나게 하지마.

레이첼 : ……

유리 : 무시하다니… 뭔가 알고 있는 건가!



레이첼을 몰아 세우고 있는 유리

1. 그만둬(やめろ)
2. 무슨 일이야(どうしたんだ?)

유리 : 동행이 행방불명되었어.

1. 이 아이, 모를지도?
(この子、知らないかも?)
2. 동행이란 어떤 사람이야?
(ツレってどんなやつ?)

유리 : 언듯 보기에 15,6세 정도의 아이야. 하얀 드레스에 갈게 엮은 머리를 늘어뜨리고 있어. 녀석은… 여동생 같은 존재야… 혼자서는 아무 것도 할 수 없는데! 내가 지켜 주어야 하는데…!!

1. 힘들겠는데(大變だね)
2. 함께 찾을까?
(いっしょに探そうか?)

유리 : 나하고? 너도 별난 녀석이군.

레이첼로부터 메키브 동굴의 아티펙트를 얻은 후, 메키브의 동굴로 향하자.



레이첼로부터 아티펙트를 얻을 수 있다

## 메키브의 동굴

진주 공주를 찾기 위해 유리와 함께 메키브의 동굴에 온 주인공. 안으로 계속 들어가다 보면 수수께끼의 소녀를 만날 수 있다.

소녀 : 늦었잖아. 진주 공주라면 이 앞이야. 빨리 가서 구해줘.

유리 : 누구지? 어째서 진주 공주의 이름을 알고 있지?

소녀 : (주인공에게) 그리고… 너, 이 녀석들하고 너무 연관되지 않는 게 좋아.

유리 : 너… 우리들에 대해 무엇을 알고 있지……?

소녀 : 네가 돌이 되지 않으면 다행이지만.

유리 : !!!!!



유리의 정체를 알고 있는 듯 하다

이때 어딘가에서 진주 공주의 비명 소리가 들린다. 그쪽으로 가보면 첫 번째 보스전이 발생한다.

### BOSS 두인크

설인처럼 생긴 보스로 입에서 내뿜는 입김은 상당히 강력하므로 주의해야 한다. 정면 승부는 되도록 피하면서 뒤로 돌아가 후면을 노리도록 하자. 사실 그냥 싸워도 이길 수 있기 때문에 구석으로 몰아넣고 집단 공격을 하는 방법도 좋을 듯하다.


무식하게 싸우는 두인크


입김은 조심하는 게 좋다

두인크를 물리치면 공주를 무사히 구출하게 된다.

유리 : 진주!!! 어디 있어!!

진주 : 유리군?

유리 : 진주공주, 무사했어?

진주 : 유리군! 유리군!

유리 : 핵은 상처입지 않았어? 괜찮은 거야?

진주 : 응. 돌인 척 하고 있었으니까. 나 능숙해.

유리 : 장난치지마!! 혼자서 돌아다니지 말라고 몇 번이나 말했지! 어째서 이런 곳에!

1. 너무 다그치지마
(あんまり せめるなよ)
2. 좀더 엄하게 말해
(もっと厳しく言いな)

진주 : 미안… 생각하다 보니…

유리 : 또야!! 적당히 해!

진주 : 미안해, 미안해

유리 : 너는 좀 잠자코 있어!

진주 : 이 사람은 누구야?

유리 : 너를 찾는 것을 도와주었어. 별난 녀석이지.

진주 : 그,그래…

유리 : 그만 가자!

진주 : 응? 하지만…

유리 : 또 만나자.

진주 : (주인공에게 다가와서) 저… 그러니까… 저기 말이야… 고,고마워…

유리 : 간다.

진주 : 미안 지금 갈게. 저… ○○○오라버니 저… 유리군을 미워하지 마세요. 죄송합니다…

1. 어떻게 이름을…
(どうして なまえを…)
2. 이상한 녀석들이군
(へんな 連中だ)



주인공의 이름을 어떻게 알고 있지?

## 푸치를 찾아라!

미아 프린세스가 끝나고 유리가 파티에서 빠져나가면 일단 도미나 마을로 돌아가자. 그곳에서 아무 것도 하지 말고 다시 메키브 동굴로 향하자. 안으로 들어가다 보면 혈굴단을 만날 수 있다. 이중에서 리더처럼 보이는 남자에게 말을 걸면 그는 자기 소개를 하면서 구세주님을 찾으러 가야 한다면서 어디론가 가버린다. 다시 마을로 돌아와 여관으로 가면 혈군단이 여관 방에 모여 있다.





무슨 사이비 종교 같다



푸치를 찾아라편

**혈굴단 : 너구리에게 조사시킨 결과, 우리들의 구세주님은 납치당한 것 같아. 부디 우리의 구세주님을 구해줬으면 좋겠어.**

1. 좋아(はい)
2. 싫어(いいえ)

**혈굴단 : 오오! 그대야말로 우리 혈굴단이 원하는 용자 그 자체다. 그분은 괴력의 어벙한 남자와 비실거리는 멍청이에게 잡혀 계셔! 그럼 우리들도 굴을 파면서 그대의 건투를 빌겠어!!**

## 니키타의 장사 도중

니키타의 장사 도중은 여행중인 상인인 니키타와 함께 류니온 가도에 있는 도적을 무찌르는 것이 목적인 이벤트이다. 또한 이 이벤트에서의 행동 여하에 따라 '어린 마법사'와 '가이아의 지혜' 등 숨겨진 이벤트를 볼 수 있게 된다.

## 도미노 마을의 시장

도미노 마을의 시장으로 가면 니키타가 있다. 그에게 가서 말을 걸어 보자.

**니키타 : 나는 니키타. 여행하는 행상인이지. 하지만 가도는 도적들밖에 없어서 마을에서 나가는 게 무서워. 너도 그렇게 생각하지.**

1. 그래(はい)
2. 아니(いいえ)

**니키타 : 난 도적들 때문에 곤란해하고 있던 참이야. 둘이서 도적을 혼내주자. 잘만 되면 크게 후사할테니까!**

1. 좋아(はい)
2. 싫어(いいえ)

**니키타 : 넌 말이 통하는데. 난 손익을 아는 사람을 대단히 좋아해. 잠시 티보를 만나고 가고 싶어. 함께 가자.**

도미노 마을에 있는 티보의 집에 가서 그에게 말을 걸어보면 니키타와 티보가 장사 얘기를 시작한다. 니키타는 가도에서 주운 차륜을 강매하려고 하지만 티보는 이에 관심을 보이지 않는다. 그러나 그는 결국 니키타의 뛰어난 화술에 말려들어 5만 루크에 차륜을 사기로 하고 이 돈이 준비될 동안 사용하라고 하면서 주인공에게 차륜을 건네준다. 이것을 사용하면 류온의 가도가 생긴다.



니키타의 말발에 걸려들은 티보



가도가 생겼다

## 류온의 가도

가도를 계속 걸어가다 보면 고양이처럼 생긴 다나에를 만날 수 있다. 그녀에게 말을 걸어보자.

다나에 : 안녕… 난 다나에. 가드에서 왔어. 넌 현인을 만나러 온거야?

1. 현인을 만나러 왔어 (賢人に會いに來た)
2. 가도는 어디야? (ガドってどこ?)
3. 현인이 뭐야? (賢人って何?)



다나에는 진실을 아는 것이 두렵다고 한다

다나에로부터 여러 가지 이야기를 들은 다음, 위로 올라가면 두 번째 보스인 맨티스 앤드와 전투를 벌이게 된다.

## 어린 마법사

류온의 가도에서 다나에와 대화를 나누지 않으면 이 이벤트가 일어나지 않는다. 두 번째 보스전을 거치지 않고 곧바로 집으로 돌아와서 바드에게 말을 걸어보면 그는 7현인에 대해 이야기해 준다.



어린 마법사편

바드 : 7현인이란 것을 알고 있어?

1. 알고 있어. (知っている)
2. 몰라. (知らない)

바드 : 7현인이라고 해도 6명밖에 없지만. 이상하지.

코로나 : 바드는 말이야. 마법은 서투르면서 억지 이론만 잘 알고 있어.

바드 : 억지 이론이라고 말하는 게 아니야!! 학식!!

코로나 : 바드는 정말 치사해.

바드 : 운치가 아냐. 학식.

코로나 : … 운치군?

바드 : 귀는 왜 달고 있는 거야.

코로나 : 학식은 뛰어나?

1. 학식은 소중해. (ウンチクは 大切)
2. 운치와 다를 게 없어. (ウンチと わらない)

바드 : 뭐야… 왜 나를 운치라고 부르는 거야? 나도… 흑… 공부해서… 훌륭한 마법사가… 흑… (달려나가며) 바보…!!

바드를 밖으로 뛰쳐나가자, 코로나가 그의 뒤를 쫓아 나간다.



### BOSS 맨티스 앤트

움직임도 느리고 공격사이의 틈이 크기 때문에 쉽게 무찌를 수 있을 것처럼 보이지만 진공파를 발생시키는 기술은 잘못 맞으면 곧바로 즉사할 정도로 강력하므로 주의가 요구된다. 정면보다는 기술을 사용하고 있는 틈을 노려서 뒤쪽에서 공격한다면 쉽게 이길 수 있다.


진공파 기술을 주의하자!


무식하게 힘만 세다



바드는 학식이라며 우긴다


결국은 울면서 뛰쳐나가는 바드



## 가이아의 지혜



류온 가도에서 다나에와 얘기를 나눈 후, 맨티스 앤트를 무찌르면 니키타가 파티에서 떨어져 나간다. 그 후, 도미나 마을의 여관에 가면 방에서 다나에와 다시 만날 수 있다. 그녀에게 말을 걸어보자.





가이아의 지혜편

다나에: 너 마나의 나무에 대해 뭔가 알고 있어?

> 1. 알고 있어. (知ってる)
> 2. 몰라. (知らない)

다나에: 마나의 나무 같은 건 어디에도 없다는 걸 알고 있지만 친구를 구하고 싶어… 마나의 나무가 있으면 어쩌면… 그런 생각이 들 뿐이야… 죽으면 혼이 어떻게 된다고 생각해?

> 1. 사라져 버린다 (消えて なくなる)
> 2. 혼은 사라지지 않아. (魂は なくならない)

다나에: 그렇지? 지금까지 여러 번 부상을 입었지만 혼까지는 상처입지 않았는걸. 혼이 없어진다니 나는 믿지 않아. 나 역시 가이아를 만나려고 생각해.

> 1. 따라간다. (ついて…く)
> 2. 맘대로 가. (勝手に 行けば いい)

다니에: 고마워… 너라면 그렇게 말해 줄거라고 생각했어. 함께 가자.



함께 가자!



올 여름을 기대해 주세요



더 킹 오브 파이터즈 '98
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
장르 대전액션
발매일 3월 25일
제작사 SNK
발매가 5,800엔

Dream Match never ends!

# THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

# 더 킹 오브 파이터즈 '98

인기 아케이드 격투 게임 「더 킹 오브 파이터즈 '98」 (이하 KOF '98)이 플스용으로 이식되었다. 약간의 프레임 삭제와 로딩 시간을 빼곤 흠잡을 데가 없을 정도. 아케이드 버전에서 모두 삭제되었던 캐릭터들의 대사도 생생히 들을 수 있어서 더욱 즐겁다. 또 아케이드에선 고를 수 없었던 오메가 루갈도 물론 선택 가능. 격투 게임 매니아, PS 유저 이 두가지의 교집합에 속하는 사람은 반드시 구입해야 할 소프트.



## 게임을 시작해 보자

두근 두근 스타트 버튼을 누르면 GAME START, ART GALLERY, OPTION 중 택일을 하게 된다.

### 게임 스타트 (GAME START)




이곳에서 게임을 시작한다. 일단 선택하면 모드 선택으로 이어지는데 이 때 나타나는 것들은 다음과 같다.

*TEAM PLAY*: 3명의 캐릭터로 한 팀을 짜서 컴과의 대전을 한다. 물론 난입 후 대전 가능.

*TEAM VS* 3명의 캐릭터를 선택한 후 대인 대전을 하는 모드. 대인 대전만을 원한다면 로딩이 적은 이쪽을 선택하자.

*SINGLE PLAY* 1명의 캐릭터로 컴과의 대전을 한다. 물론 난입 후 대전도 가능.

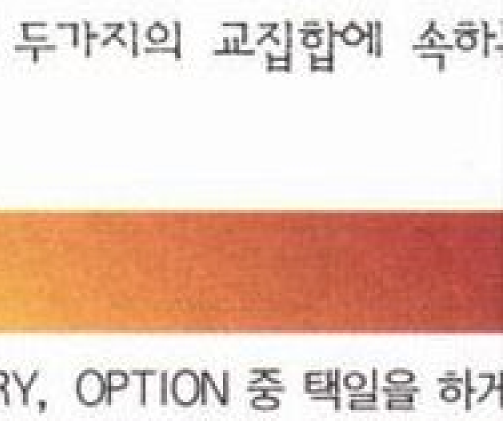
*SINGLE VS* 1명의 캐릭터를 선택한 후 대인 대전을 하는 모드. 역시 싱글 플레이보다 로딩이 적다.

*SURVIVOR* 1명의 캐릭터를 선택한 후 에너지를 모두 소비할 때까지 적과 싸우는 모드로 상대를 이겨도 에너지가 조금 밖에 안찬다. 마지막 보스는 오메가 루갈. 클리어하면 새로운 서바이벌 모드를 △+○+START 를 눌러서 선택할 수 있다.

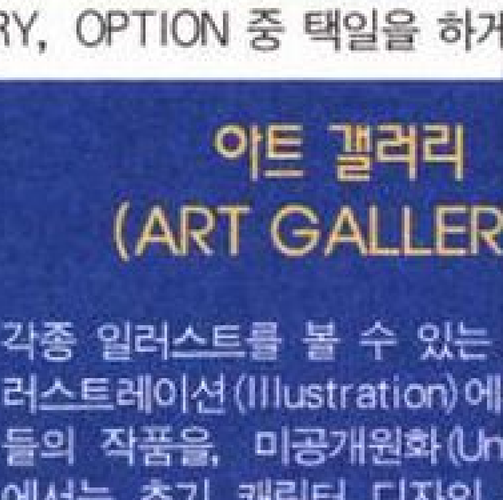
*PRACTICE*: 연습모드. 자신이 사용할 캐릭터와 상대 캐릭터를 각 1명씩 선택한 후 수련을 할 수 있는 곳. 상대 캐릭터의 행동(ACTION)을 서있기(STAND), 앉기(CROUCH), 점프(JUMP)의 세가지로 조절할 수 있고, 카운터 히트 여부(COUNTER), 공격 여부(ATTACK), 방어 여부(GUARD)도 조절이 가능하다. 상대 캐릭터의 에너지는 무한대이고 셀렉트(SELECT) 버튼을 눌러서 설정을 바꿀 수 있다. 도발을 하면 상대 캐릭터가 앞으로 걸어온다.

### 아트 갤러리 (ART GALLERY)

각종 일러스트를 볼 수 있는 곳으로 일러스트레이션(Illustration)에서는 동인들의 작품을, 미공개원화(Unused art)에서는 초기 캐릭터 디자인 당시의 미공개 원화들을 볼 수 있다. 또 마지막 엔딩 데모(Ending demo)에서는 플레이어가 클리어한 후 저장한 엔딩 데이터를 볼 수 있다. 셀렉트 버튼을 누르면 메인 메뉴로 돌아갈 수 있다.




귀, 귀엽다




농촌 총각




시즈모드 장고한

## 옵션(OPTION)

게임에 관련된 여러 가지 옵션을 조절하는 곳으로 세부 설명은 다음과 같다.

*난이도(DIFFICULTY)* 1~8의 총 8단계로 난이도를 조절할 수 있다.

*게임 시간(PLAY TIME)* 무한대(∞)와 보통(NORMAL)의 두가지로 설정 가능(오락실의 지옥의 서든 데스에서 해방).

*스테이지 선택(STAGE SELECT)* 대전할 스테이지를 선택하는 곳.

*데모 컷(DEMO CUT)* 시작 데모의 관람 여부.

*대전 옵션(BATTLE CONFIGURATION)* 여기서는 대전시 핸디캡을 조절하는 곳으로 에너지 레벨(LEVEL), 파워 게이지(POWER GAUGE), 승리 후 에너지와 파워 게이지의 충전 여부(DISP, CUT), 어드벤티지(ADVANTAGE), 싱글 플레이 시의 승리 포인트(WINING POINT) 등을 조절 할 수 있다.

*콘트롤러 셋팅(CONTROLLER SET)* 키 배치를 조절하는 곳으로 NORMAL, SIMPLE, SPECIAL의 세가지로 나뉘어 있다. NORMAL은 4가지 버튼만을 사용하는 기본 상태, SIMPLE은 기본 버튼 이외에 R1(날리기), R2(회피), L1(기폭발), L2(도움 or 싱글시 도발)로 설정되어 있다. 또 SPECIAL은 기본 버튼 이외에 R1, R2, L1, L2가 각각 필살기 하나씩으로 구성되어 있고 R1+R2, L1+L2를 누르면 초 필살기가 나간다. 이 모드에선 발로도 엔딩을 볼 수 있을 지도.

*사운드 셋팅(SOUND SET)* 효과음과 배경음 설정을 하는 곳으로 사운드 모드(SOUND MODE)를 모노(MONARAL) 또는 스테레오(STEREO)로, 배경음(BGM)과 효과음(S. E)의 볼륨을 설정할 수 있다.

*진동 여부(VIBRATION)* 듀얼 쇼크의 사용 여부를 설정하는 곳으로 타격시와 대미지를 입었을 때의 두가지 상황에서의 사용 여부를 결정한다.

*메모리 카드(MEMORY CARD)* 메모리 카드의 데이터를 세이브, 로드 하는 곳.

# 시스템 공략

KOF '98은 KOF 97을 즐기던 게이머라면 무리 없이 적응 할 수 있다. 전반적으로 큰 변경점이 없고 버그의 수정과 세세한 변경, 그리고 새로이 추가된 것만 약간 있는 정도.

## 기본 조작

전작과 마찬가지로 8방향 레버와 4가지 버튼을 사용한다. 기본 조작 표는 다음과 같다.

※ (→는 짧게, ⇒는 길게 입력, ADV는 어드밴스드 모드에서만 가능, EX는 엑스트라 모드에서만 가능)

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| 앞대시 | →→(ADV) |
| 앞스텝 | →→(EX) |
| 백스텝 | ←← |
| 앞러시 | →⇒(ADV) |
| 점프 | ⇖or⇑or⇗ |
| 소점프 | ↖or↑or↗ |
| 잔상소점프 | (대시 중)↖or↑or↗ 또는 ↓↖or↑or↗ |
| 대점프 | (대시 중)⇖or⇑or⇗ 또는 ↓⇖or⇑or⇗ |
| 약 펀치 | × |
| 약 킥 | ○ |
| 강 펀치 | □ |
| 강 킥 | △ |
| 구르기 | ×+○ (ADV) |
| 회피 | ×+○ (EX) |
| 회피 후 공격 | ×+○ 후 아무 버튼(EX) |
| 낙법 | (다운 직전) ×+○ |
| 날리기 | □+△(점프 중 가능) |
| 기모으기 | ×+○+□ (EX) |
| 기폭발 | ×+○+□ (ADV) |
| 원호 공격 | (기절 상태일 때) ×+○+□ |
| 기본잡기 | (근접 시)→□ or △ 또는 ←□ or △ |
| 잡기 풀기 | (기본 잡기와 동시에)→ or ←아무 버튼 |
| 도발 | 스타트 |



## 앞스텝

엑스트라 모드에서만 가능한 기술로 약간 점프하면서 앞으로 간다. 상대의 하단 공격을 피할 수 있다는 장점이 있고, 대시 중 공중 특수기를 사용할 수 있다. 이를 이용한 무한 콤보도 다수 존재한다. 그러나 러시는 불가능.



하단 공격을 피한다

## 앞러시

어드벤스드 모드에서만 가능한 기술로 앞으로 입력하고 있으면 계속 달려간다. 달리면서 ↘방향으로 입력하고 있어도 러시를 멈추지 않는다는



러시 도중



난데 없이



특성을 이용해서 아래 방향으로 모으는 기술을 러시 중 사용할 수 있다.

## 점프

점프는 4가지 종류로 나눌 수 있고 각각의 점프가 고유의 특성을 가지고 있다. 각각의 점프는 높이, 거리, 스피드에서 큰 차이가 있는데 주로 사용해야 할 점프는 잔상소점프와 대점프이다. 잔상 소점프의 경우는 빠르고 높이가 낮기 때문에 상대가 지상에 있을 때 사용하면 대공기에 당할 위험이 적어지고, 대점프의 경우는 공중전에서 강한 면모를 보인다(공중전에선 높은 쪽이 유리하다).



보통



소점프



대점프

## 구르기&회피

×+○를 누르는 것으로 어드밴스드 모드에서는 구르기, 엑스트라 모드에선 회피를 할 수 있다. 회피의 경우 회피 후 아무 버튼이나 누르는 것으로 카운터 공격이 나가고 히트시에는 필살기로 캔슬해서 연속기를 할 수 있다. 회피는 타격기를 모두 피할 수 있지만 잡기에는 무방비라는 것을 명심하자.



구르기



회피



카운터 공격



캔슬 연속기

## 파워 게이지

어드밴스드는 상대방의 공격을 가드하거나 필살기를 사용하면 게이지가 조금씩 찬다. 게이지는 첫 번째 캐릭터는 3개, 두 번째는 4개, 세 번째는 5개까지 모을 수 있고 ×+○+□를 입력해서 기 폭발을 할 수 있다. 이 때 진 초필살기를 사용할 수 있고 모든 기술의 대미지가 상승한다(일정 시간이 지나면 소멸). 엑스트라 모드는 상대의 공격을 가드하거나 ×+○+□를 누르는 것으로 게이지를 모을 수 있다. 엑스트라 모드는 체력 게이지가 점멸 상태일 때 초필살기를 계속 사용할 수 있다는 장점이 있다.


기폭발


기모으기

## 원호 공격

자신의 캐릭터가 스턴 상태(기절) 일 때 ×+○+□를 누르면 캐릭터의 상성에 따라 배경의 동료 캐릭터가 도움을 주거나 무시하게 된다.

## 판정

공격 히트 시 화면에 판정이 나타난다. 카운터, 가드 크러시, 가드 캔슬, 크리티컬이 있는데 각각의 설명은 다음과 같다.

## 카운터

상대가 공격을 시도하다가 맞았을 때 카운터 판정이 발동한다. 이 때 공중에 있는 상대에게 연속기로 추가타를 넣을 수 있다.



날리기 카운터



후속 공격 히트!

## 가드 크러시

상대의 가드를 무너뜨리는 판정으로 연속되는 공격으로 상대의 가드 포인트를 일정치 이상으로 높이면 발동한다. 이후 타격기에 무조건 노출되는 것은 아니지만 상대가 기폭발 상태 혹은 파워 게이지 MAX라면 게이지를 전부 없앨 수 있다.



가드 크러시는 이렇게

## 가드 캔슬

상대 기술을 가드시 레버를 → 또는 ← 방향으로 입력하면서 ×+○를 누르면 가드 캔슬이 발동된다. 파워 게이지를 하나 소모하지만 구석에서 상대의 연속 공격에 몰려 있을 때 빠져 나오거나, 상대 기술의 딜레이를 노려 배후를 점할 수 있다.


가드 캔슬


배후를 점한다

## 잡기

KOF '98에서는 잡기의 종류가 더욱 세분화되었다. 또한 전작에서는 커멘드 잡기를 사용해도 실패 동작이 나가지 않았지만 '98에서는 잡기 실패시 상당한 시간동안 실패 동작을 연기(?)하므로 주의하도록 하자.


이렇게 되면 혼난다

# 캐릭터별 공략

총 51명의 말도 안되게 많은 캐릭터들 때문에 해도 해도 질리지 않을 KOF '98. 캐릭터간의 밸런스에 약간 문제가 있지만, 집에서 친구들과 즐길 것인데 무슨 걱정이 있으랴! 얍삽한 짓을 하면 패드로 때려주자.

## 주인공 팀



### 쿠사나기 쿄

역시 주인공다운 면모를 보여주는 쿄는 균형 잡힌 기본기와 필살기들로 플레이어의 역량에 따라 얼마든지 강해질 수 있는 가능성을 보여주는 캐릭터이다. 하단 약킥에서 파생되는 연속기들에 일단 익숙해지는 것이 기본. 황물기, 독물기는 기술 발동시 가드 포인트가 넓어서 상대의 공격을 무시하고 히트하는 경우가 많으니 자주 사용하도록 하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 외식 굉부 · 양 | →○ |
| 팔십팔식 | ↘△ |
| 외식 · 나락 떨구기 | (점프 중)↓□ |
| **●필살기** | |
| 백십오식 · 독물기 | ↓↘→× |
| 사백일식 · 죄읽기 | (독물기 중)→↘↓↙←× or □ |
| 사백이식 · 벌읽기 | (죄읊기 중)× or □ |
| 백십사식 · 황물기 | ↓↘→□ |
| 백이십칠식 · 팔장 | (황물기 중)↓↘→× or □ |
| 백이십팔식 · 구상 | (황물기 중)→↘↓↙←× or □ |
| 백이십오식 · 나나세 | (구상 중)× or □ |
| 외식 · 겹쳐치기 | (팔장 중)× or □ |
| 칠십오식 · 개 | ↓↘→○○ or △△ |
| 백식 · 귀신태우기 | →↓↘× or □ |
| 이백십이식 · 금월 양 | →↘↓↙←○ or △ |
| R.E.D 킥 | ←↓↙○ or △ |
| 구백일식 꿩 잡기 | ↓↙←× or □ |
| **●초필살기** | |
| 최종결전 오의 무식 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 이백팔식 · 오로치나기 | ↓↙←↙↓↘→× or □(모으기 가능) |





### 니카이도 베니마루

전작에 비해 약해졌다고들 하지만 실제 따져보면 오히려 강해진 곳도 많다. 베니마루의 기술은 대부분 리치가 길기 때문에 약공격을 이용하여 상대를 견제하면서 기회를 노리도록 하자. 역가드 공격을 잘 사용하는 플레이어는 베니마루의 강자가 되기 쉽다. 상대를 쓰러뜨린 후 역가드 공격을 활용한 연속기로 승부하도록 하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 플라잉 드릴 | (점프 중)↓△ |
| 잭 나이프 킥 | →○ |
| 스피닝 드롭 | (공중에서 근접시)↑를 제외한 모든 방향□ or △ |
| **●필살기** | |
| 뇌인권 | ↓↘→× or □ |
| 공중뇌인권 | (점프 중)↓↘→× or □ |
| 진공편수구 | ↓↙←× or □ |
| 슈퍼번개킥 | →↓↘○ or △ |
| 거합차기 | ↓↘→○ or △ |
| 베니마루 코레더 | (근접시)→↘↓↙←→× or □ |
| 반동삼단차기 | →↘↓↙←○ or △ |
| **●초필살기** | |
| 뇌광권 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 일렉트리거 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |



## 다이몬 고로

오메가 루갈을 제외한 최강의 실전 캐릭터 중 하나인 다이몬 고로. 공격 하나하나의 대미지가 크고 또 슈퍼 아머라도 장착했는지 맞아도 에너지가 덜 다는 느낌. 상대의 점프 공격은 두상치기나 서서 강킥으로 가볍게 처리할 수 있고 긴 리치의 잡기로 상대를 농락하자. 러시 중 커맨드 잡기는 수련을 통해 반드시 익숙해 져야 할 기본 능력치임을 명심하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 구슬 깨기 | →× |
| 머리 치기 | ↘□ |
| ●필살기 | |
| 지뢰진 | →↓↘× or □ |
| 초낙법 | ↓↙←× or □ |
| 천자뒤집기 | (근접시)→↘↓↙←→× or □ |
| 구름 잡아던지기 | ←↙↓↘→× |
| 밑둥 뒤집기 | ←↙↓↘→□ |
| 초 밧다리 후리기 | (근접시)→↓↘○ or △ |
| 아래 뒤집기 | ↓↘→○ or △ |
| 허리 감아 던지기 | →↘↓↙←→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 지옥 극락 떨어뜨리기 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |
| 산넘기기 | (근접시)←↙↓↘→←↙↓↘→□ or △ |
| 연속 밑둥 뒤집기 | (산넘기기 중)←↙↓↘→○ or △ |
| 연속 허리 감아던지기 | (연속 밑중 뒤집기 중)→↓↘○ or △ |
| 연속 천지 뒤집기 | →↓↘○ or △(기 폭발 시) |



# 아랑전설 팀

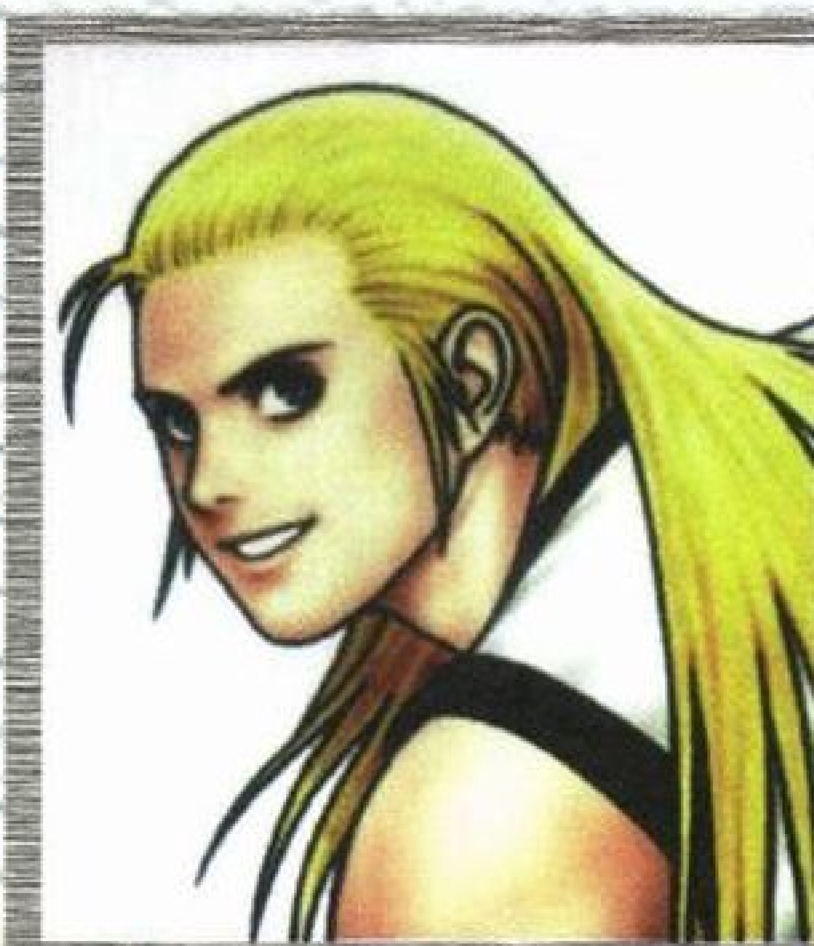
| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 백 너클 | →× |
| 라이징 어퍼 | ↘□ |
| ●필살기 | |
| 파워 웨이브 | ↓↘→× or □ |
| 번 너클 | ↓↙←× or □ |
| 파워 덩크 | →↓↘○ or △ |
| 라이징 태클 | →↓↘× or □ |
| 크랙 슛 | ↓↙←○ or △ |
| 파워 차지 | ←↙↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 파워 게이저 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |
| 하이 앵글 게이저 | ↓↘→↓↘→○ or △ |




## 테리 보가드

여전히 강력한 테리. 단축 커맨드를 사용 할 수 없어서 연속기를 넣는데 상당히 까다롭지만 스페셜 모드를 선택한 후 대전하면 간단(재미가 없을지도 모른다). 서서 약킥으로 견제하다가 라이징 어퍼에서 파생되는 연속기로 마무리 짓도록 하자.





## 앤디 보가드

비상권과 공파탄의 성능이 다소 나빠졌지만 참영권의 중요도가 더욱 높아진 앤디. 앉아 약킥의 자세가 상당히 낮기 때문에 상대의 공격을 견제하기 용이하다. 또한 제자리 점프 후 기본기를 상대와의 공중전에서 잘 활용하자. 격벽배수장을 성공한 후 올려치기, 대점프 날리기 공격의 연속기가 짭짤하다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 상악 | →○ |
| 올려치기 | ↘× |
| **●필살키** | |
| 참영권 | ↙→× or □ |
| 하단쳉 | (참영권 히트시)↓↘→× or □ |
| 비상권 | ↓↙←× or □ |
| 승룡탄 | →↓↘× or □ |
| 공파탄 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 격벽배수장 | (근접시)←↙↓↘→× or □ |
| 환영부지화 | (점프 중)↓↘→○ or △ |
| 환영부지화 상악 | (환영 부지화 착지 중)→○ or △ |
| 환영부지화 하악 | (환영 부지화 착지 중)→× or □ |
| **●초필살기** | |
| 비상유성권 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 초열파탄 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |



| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 슬라이딩 | ↘○ |
| 로우 킥 | →○ |
| **●필살기** | |
| 허리케인 어퍼 | ←↙↓↘→× or □ |
| 폭열권 | × or □ 연타 |
| 폭열권 피니시 | (폭열권 중)↓↘→× or □ |
| 타이거 킥 | →↓↘○ or △ |
| 슬래시 킥 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 황금의 발꿈치 | ↓↙←○ or △ |
| **●초필살기** | |
| 스크류 어퍼 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 폭열 허리케인 타이거 발꿈치 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |



## 죠 히가시

무에타이 파이터답게 로우킥의 성능이 상당히 좋다. 앉아 약킥, 약펀치가 강제 연결로 들어가고 위치에 따라 물론 추가 연속기도 마음먹은 대로 넣을 수 있다. 또 타이거 킥의 대공 성능이 대폭 향상 되었으므로 상대의 점프 공격을 예측하면 반드시 사용하도록 하자. 그리고 허리케인 어퍼의 타격 판정이 상당히 넓고 기술 발생 후 경직이 짧기 때문에 구석에 몰린 상대에게 타이밍을 조절하면서 난사하면 손쉽게 가드 크러시로 몰고갈 수 있다.

# 용호의 권 팀

| 기술명 | 커맨드 |
| --- | --- |
| ●특수기 | |
| 얼음 기둥 깨기 | →× |
| ●필살기 | |
| 호황권 | ↓↘→× or □ |
| 호포 | →↓↘× or □ |
| 비연질풍각 | →↘↓↙←○ or △ |
| 극한류연무권 | (근접시)←↙↓↘→× or □ |
| 맹호뢰신강 | ↓↙←× or □ |
| 호포 | (맹호 뢰신강 중)→↓↘× or □ |
| 맹호뢰신찰 | ↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 패왕상후권 | →←↙↓↘→× or □ |
| 용호난무 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 천지패황권 | ↓↘→↓↘→× or □ |



## 료 사카자키

가랑비에 옷 젖는다. 라는 말이 가장 잘 어울리는 캐릭터인 료. 약킥 견제를 잘 하는 상대와 싸우다 보면 '짜다 짜' 라는 말이 절로 나온다. 초 필살기의 발동 시간이 약간 조절되어 기본기 캔슬로 사용할 때 잘 이어지지 않는 문제가 있지만 판정 좋고 대미지 좋은 기본기와 빠른 발동의 필살기만으로도 충분히 강력한 캐릭터.



## 로버트 가르시아

전작에 비해 연계기의 성능이 낮아진 로버트는 단발 위주의 대전으로 살아남아야 한다. 용번축의 타격 범위가 넓어져서 후속 공격을 넣기가 용이해 졌다. 또 극한류 연무각의 판정이 상당히 좋아져서 '98에서 로버트의 주력기로 사용된다. 기본기 캔슬 후 연속으로 무리없이 들어가며 히트 후 용참상, 강 비연선풍각 등의 연속기가 들어간다.

| 기술명 | 커맨드 |
| --- | --- |
| ●특수기 | |
| 용번축 | →○ |
| 신특수기 | →× |
| ●필살기 | |
| 용격권 | ↓↘→× or □ |
| 용아 | →↓↘× or □ |
| 비연선풍각 | →↘↓↙←○ or △ |
| 비연용신각 | (점프 중)↓↙←○ or △ |
| 극한류연무각 | (근접시)←↙↓↘→○ or △ |
| 용참상 | →↓↘○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 패왕상후권 | →←↙↓↘→× or □ |
| 용호난무 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 무영질풍 중단각 | ↓↘→↓↘→○ or △ |



## 유리 사카자키

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 연익 | →○ |
| **●필살기** | |
| 호황권 | ↓↘→× or □ |
| 뇌황권 | ↓↘→○ or △ |
| 비연질풍권(유리 초너클) | ↓↙←× or □ |
| 비연선풍각(유리 초돌려차기) | ↓↙←○ or △ |
| 공아(유리 초어퍼) | →↓↘× or □ |
| 이공아(유리 더블 초어퍼) | (강 공아 중)→↓↘× or □ |
| **●초필살기** | |
| 패왕상후권 | →←↙↓↘→× or □ |
| 비연봉황각 | ↓↘→↘↓↙←○ or △ |
| 비연열공 | ↓↘→↓↘→× or □ |

전작에 비해 대폭 파워업 한 유리. 대부분의 기본기, 필살기의 성능이 좋아졌다. 서서 강펀치가 대공 기술로 아주 좋고, 호황권도 료, 로버트의 것보다 더 좋다. 공아, 이공아는 기습용이나 연속기 용으로 사용이 가능하지만 상대가 가드한다면 매우 혼나므로 조심하자. 또 초필살기인 비연봉황각의 발생 시간과 판정, 대미지 등 모든 면이 같은팀의 료, 로버트의 것에 비해 월등히 좋으니 약공격 후 연속기로 자주 사용하자.



## 이카리 팀

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 스트라이크 아치 | →○ |
| **●필살기** | |
| 문슬래시 | ↓(모은 후)↑× or □ |
| 그랜드 세이버 | ←(모은 후)→○ or △ |
| X칼리버 | ↓(모은 후)↑○ or △ |
| 볼테크 런처 | ←(모은 후)→× or □ |
| 아이 슬래시 | ↓↙←× or □ |
| 이어링 폭탄 | ↓↙←○ or △ |
| **●초필살기** | |
| V슬래시 | (점프 중)↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 리볼 스파크 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |
| 그라비티 스톰 | ↓↘→↓↘→× or □ |



## 레오나

여전히 차가운 표정의 레오나. 전작에 비해 하단 약킥의 공격 범위가 다소 짧아진 느낌이지만 서 약킥이 견제용으로 아주 좋다. 약공격 히트 시 캔슬 문슬래서 또는 그랜드 세이버를 연속기로 넣어주자. 주로 강킥 캔슬 후 필살기로 연결하는 것이 무난한 연속기 개발 패턴이고 원거리 대전 시에는 이어링 폭탄을 사용해서 도발을 하자.



## 랄프

랄프는 특이하게도 특수기가 하나도 없다. 그러나 랄프의 성능 좋은 강펀치는 특수기의 부재 따위를 무시할 만큼 좋다. 서서 강펀치, 앉아 강펀치의 두가지로 견제를 계속 하면서 상대가 가드를 하도록 만든 후 커맨드 잡기로 공격하는 것이 좋다. 물론 연속기의 시작도 물론 강펀치 후에 연계되는 것이 많다. 초 필살기 중 갤럭티카 팬텀은 진으로 사용할 경우 한방에 상대를 저승으로 보낼 수 있는 절명기이다. 또 기술 발동 시 슈퍼 아머의 효과도 있지만 상대가 앞으로 굴러버리면 끝이므로 의외로 쓸모 없는 기술.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●필살기** | |
| 발칸 펀치 | × or □ 연타 |
| 캐틀링 어택 | ←(모은 후)→× or □ |
| 랄프 킥 | ←(모은 후)→○ or △ |
| 슈퍼 아르헨틴 백 브리커 | (근접시)←↙↓↘→○ or △ |
| 급강하 폭탄 펀치 | ↓(모은 후)↑× or □ 또는 (점프 중)↓↘→× or □ |
| **●초필살기** | |
| 바리바리 발칸 펀치 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 갤럭티카 팬텀 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 말타기 발칸 펀치 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |



## 클라크

잡고 또 잡고. 랄프가 강펀치라면 클락은 강킥이다. 클라크의 서서 강킥은 판정도 매우 좋고 대미지도 상당히 크다. 또한 커맨드가 쉽기 때문에 강킥 견제 중 러시 후 잡기도 상당히 쉬운 편. 롤링 크레이들이나 러닝 스루 등 대시 잡기기술들에는 하단 무적판정이 있다는 것도 잊지말자. 기본적인 능력이 워낙 출중한 데가 잡기필살기들의 성능도 최강이어서 쉽게 강력 캐릭터로 키울 수 있을 듯.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 스턴핑 | →○ |
| **●필살기** | |
| 캐틀링 어택 | × or □ 연타 |
| 네이팜 스크래치 | →↓↘× or □ |
| 롤링 크레이들 | ←↙↓↘→□ |
| 슈퍼 바그라리 아라비안 백브리커 | ←↙↓↘→× |
| 프랑켄 슈타이너 | →↓↘○ or △ |
| 슈퍼 아르헨틴 백 브리커 | (근접시)←↙↓↘→○ or △ |
| 플래싱 엘보 | (잡기 필살기 후)↓↘→× or □ |
| 울트라 아르헨틴 백 브리커 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |
| 러닝 스루 | ←↙↓↘→←↙↓↘→○ or △ |

# 사이코 솔저 팀



## 아사미야 아테나

빠른 스피드를 주축으로 하는 대전스타일은 여전하다. 사이코 볼로 견제하며 사이코 텔레포트로 상대의 혼란을 유발시키는 패턴이 좋다. 사이킥 스루는 아테나의 주력이자 추가타를 넣는 재미가 쏠쏠한 기술로서 구석에서 사용 후 약 피닉스 애로·샤이닝 크리스탈 비트의 콤보가 유명하다. 기본기의 짧은 리치를 얼마나 극복할 수 있느냐가 아테나의 관건.

| 기술명 | 커맨드 |
| --- | --- |
| ●특수기 | |
| 피닉스 봄 | (점프 중)↓○ |
| 연환퇴 | →○ |
| ●필살기 | |
| 사이코 볼 | ↓↙←× or □ |
| 피닉스 애로우 | (점프 중)↓↙←○ or △ |
| 사이코 리플렉터 | →↘↓↙←○ |
| 뉴 사이코 리플렉터 | →↘↓↙←△ |
| 사이킥 텔레포트 | ↓↘→○ or △ |
| 사이코 소드 | →↓↘× or □ (공중 가능) |
| 슈퍼 사이킥 스루 | ↙↓↘→× or □ |
| ●초필살기 | |
| 샤이닝 크리스탈 비트 | →↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |
| 크리스탈 슈트 | (샤이닝 크리스탈 비트 중)↓↙←× or □ (모으기 가능) |
| 피닉스 팡 애로우 | (점프 중)↓↘→↓↘→○ or △ |



| 기술명 | 커맨드 |
| --- | --- |
| ●특수기 | |
| 호박수 | →× |
| 후전퇴 | →○ |
| ●필살기 | |
| 초구탄 | ↓↙←× or □ |
| 용악쇄 | ←↓↙○ or △ |
| 용연아 · 지룡 | ←↙↓↘→× |
| 용연아 · 천룡 | ←↙↓↘→□ |
| 용조격 | (점프 중)↓↙←× or □ |
| 용련타 | (근접시)→↓↘× or □ 연타 |
| ●초필살기 | |
| 선기발경 | (근접시)↓↘→↓↘→× or □ |
| 고기만두 먹기 | ↓↙←↓↙←× or □ |
| 신룡처황열각 | ↓↘→↘↓↙←○ |
| 신룡천무각 | ↓↘→↘↓↙←△ |



## 시이 켄수우

예전부터 잘 잡힌 밸런스로 유명한 만두소년. 서서 강킥, 약킥이나 하단 강킥으로 꾸준히 견제하며 상대의 반응을 보고 대응하는 패턴으로 나가자. 근접전 파이팅 보다는 중근거리가 켄수우에게는 더 유리할 듯. 궁극의 초필 고기만두 먹기는 게이지 MAX시에 사용하면 도리어 체력게이지가 줄어들게 되니 주의!

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 취보 표단격 | →× |
| **●필살기** | |
| 표단격 | ↓↙←× or □ |
| 유련봉래 | →↓↘× or □ |
| 귀천주 | →↓↘○ or △ |
| 배관권선 | ↓↓× or □ |
| 접습육어 | (배관권선 중)→× or □ |
| 망월취 | ↓↙←○ or △ |
| 용어반붕 | (망월취 중)↑○ |
| 어어반붕 | (망월취 중)↑△ |
| 회전적공돌권 | ←↙↓↘→× or □ 또는 (배관권선 또는 망월취 중)→○ or △ |
| **●초필살기** | |
| 굉란염포 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 굉염초래 | ↓↘→↘↓↙←○ or △ |



## 친 겐사이

짜증을 동반한 배째 할아범이었던 친 겐사이. 물론 타격기를 사용한 파이터 스타일로 바뀐건 아니지만 전작의 느낌과는 대전 방식이 많이 달라졌다. 기술들의 판정이 상당히 좋아져서 소극적인 것보다는 적극적인 대전을 하는 것이 더욱 이기기 쉬울 듯. 의외로 기본기의 판정이 최강급이다. 점프 강펀치와 앉아 강펀치가 그 대표적인 예. 앉아 강펀치의 경우 완벽에 가까운 대공기로 쓸 수 있다. 강펀치 캔슬 표단격으로 슬슬 약을 올리다가 점프해오면 안자아 강펀치로 떨구어주고 소점프 강펀치로 들어가는 대전패턴이 친의 기본이 될 것이다. 망월취에서 이어지는 기술들도 패턴을 다양화시키는데 도움을 줄 것이다.

# '97 여성 격투가 팀



## 카구라 치즈루

보스캐릭터로 나왔던 경력이 있는 캐릭터인 만큼 상당히 강력하다. 일단 기본기에서부터 강력함을 느낄 수 있는데 그중 대표적인 것이 서서 약펀치. 말도 안되는 훌륭한 판정으로 상대를 당혹스럽게 만든다. 서서 약펀치로 계속 견제 하면서 신속의 축사로 분신을 만들어 내어 상대에게 혼란을 주는 패턴은 여전히 강력하다. 대공기로는 강 천신의 리나 특수기 재활 종종, 서서 강킥을 추천한다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 재활 쟁쟁 | →× |
| 재활 창창 | →○ |
| 재활 종종 | ↘○ |
| **●필살기** | |
| 백활 · 천신의 리 | →↓↘× or □ |
| 이백십이활 · 신속의 축사 | →↘↓↙←× or ○ or □ or △ |
| 이백십이활 · 신속의 축사 천단 | (신속의 축사 중)↓↙←같은 버튼 |
| 백팔활 · 옥향의 슬음 | ↓↘→× or □ |
| 이백십이활 · 올식 정문의 일침 | ↓↓× or ○ or □ or △ |
| **●초필살기** | |
| 이면팔십오활 · 영기의 초석 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |
| 이면일활 삼뢰의 포진 | ↓↘→↓↘→○ or △ |



## 시라누이 마이

SNK의 히로인 노출 닌자소녀는 약화접선과 약펀치 약킥 등의 빠르고 딜레이 적은 기본기 들로 대전을 이끌어 나간다. 점프 특수기인 대륜풍차 떨구기는 점프공격인 관계로 판정이 중단인 데다가 판정이 매우 빠르므로 앉아 강펀치 등의 하단기와 이지선다를 걸어 줄 수 있다. 사기급의 고성능 기술은 없지만 모든 기술이 높은 활용성을 보이므로 다양한 패턴의 대전을 펼칠 수 있을 듯.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 대륜풍차떨어뜨리기(공중에서) | ↓× |
| 홍학의 춤 | ↘○ |
| 흑연의 춤 | →○ |
| ●필살기 | |
| 화접선 | ↓↘→× or □ |
| 용염무 | ↓↙←× or □ |
| 필살인봉 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 백로의 춤 | →↓↘× or □ |
| 날다람쥐의 춤 | ↓(모은 후)↑× or □(누르고 있는다) 또는 (점프 중)↓↙←× or □ |
| 비상용염진 | →↓↘○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 봉황의 춤 | ↓↙←↓↙←× or □ |
| 수조의 춤 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 초필살인봉 | ↓↙←↓↙←○ or △ |



| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 슬라이딩 킥 | ↘△ |
| ●필살기 | |
| 베놈 스트라이크 | ↓↘→○ or △ |
| 트랩 숏 | →↓↘○ or △ |
| 토네이도 킥 | →↘↓↙←○ or △ |
| 서프라이즈 로즈 | →↓↘× or □ |
| 미라쥬 킥 | →↘↓↙←× or □ |
| 더블 스트라이크 | ↓↘→↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 사일런트 플래시 | ↓↙←↓↙←○ or △ |
| 일루전 댄스 | ↓↘→↘↓↙←○ or △ |



## 킹

매력없는 무에타이 아줌마는 아직도 출연중. 이렇다할 고성능기가 없으므로 상당한 노력과 투자가 있어야만 제 성능을 발휘하는 캐릭터다. 백점프 강킥이 판정이 낮고 중단이기에 근거리에서 안전하게 거리를 벌릴 때 유용하게 쓸 수 있을 것이다. 서프라이즈 로즈는 딜레이도 적고 토네이도 킥의 추가타도 들어가니 주력기가 될 것이다.

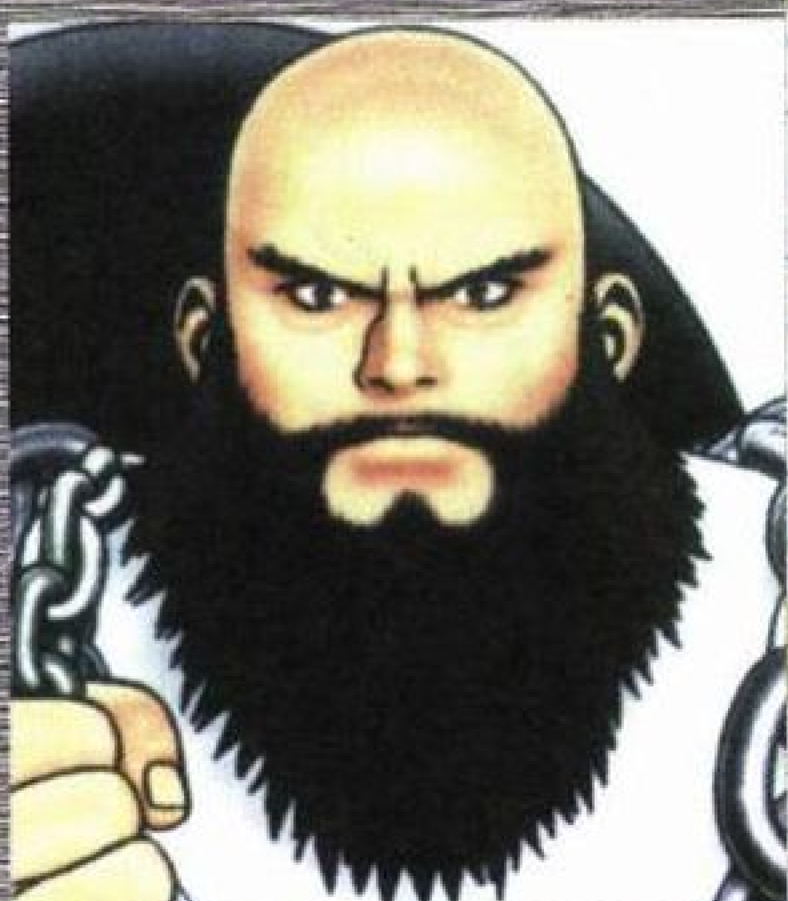
# 김갑환 팀

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 내려차기 | →○ |
| 돌려차기 | →× |
| **●필살기** | |
| 비연참 | ↓(모은 후)↑○ or △ |
| 천승참 | (강 비연참 중)↓△ |
| 반월참 | ↓↙←○ or △ |
| 비상각 | (점프 중)↓↘→○ or △ |
| 패기각 | ↓↓○ or △ |
| 유성락 | ←(모은 후)→○ or △ |
| 공사진 | ↓(모은 후)↑× or □ |
| 삼연차기 | ↓↙←× or □(3회 연속 입력) |
| **●초필살기** | |
| 봉황천무각 | (점프 중)↓↘→↘↓↙←○ or △ |
| 봉황각 | ↓↙←↙↓↘→○ or △(점프 중 가능) |




정의사회구현을 위해 오늘도 여념없는 대한의 태권무적 김갑환사부. 유성락으로 기습하며 비연참, 공사진으로 떨궈주자. 자근자근 비상각은 여전히 강력하며 초필로의 연계도 쉽다. 신기술 삼연격은 연속기로도 가능하고 견제기로도 쓸 수 있는 훌륭한 기술. 콤보의 화려함도 여전하고 성능도 뛰어나 대한의 건아로서 모자람이 없다. 엑스트라 모드에서는 패기각 캔슬을 이용한 무한콤보가 존재!






크고 단단하고 강력하며 만족스러운 대한의 철옹성. 일단 파워와 리치는 타 캐릭터의 추종을 불허하는 수준. 중량급캐릭터의 최대난제인 장풍계공격은 슬라이딩으로 간단히 해결된다. 극악 판정 점프 날리기공격과 달심리치 대파괴던지기를 주력으로 밀어붙이자. 서서 약펀치는 판정의 고도가 높고 리치가 길어 상대의 점프를 봉쇄하는 용도로 훌륭하다. 갑환사부에게서 자유를 얻을 날은 언제일까.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 철구슬라이딩 | ↘× |
| **●필살기** | |
| 철구분쇄격 | ←(모은 후)→× or □ |
| 철구대회전 | × or □연타 |
| 철구비연참 | ↓(모은 후)↑○ or △ |
| 대파괴 던지기 | (근접시)→↘↓↙←→× or □ |
| **●초필살기** | |
| 철구대압살 | ↓↖→↓↘→× or □ |
| 철구대폭주 | ↓↖→↘↓↙←× or □ |



## 최번개

작고 여리고 귀여우며 약간은 정감가는 우리의 마스코트. 도망가기 좋아하는 녀석이라 물 안 좋은 동네오락실에서는 마음놓고 플레이하기가 어려운 캐릭터였다. 체구가 작고 스피드가 최고라는 장점은 리치가 짧고 정밀한 조작이 힘들다는 단점이 되기도 하는 캐릭터. 일단 그만의 스피드에 적응하는 것이 급선무일 것이다. 점프 강펀치를 이용한 역가드 공격은 여전히 유용한 전법.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 두 번 베기 | →× |
| 통마 차기 | →○ |
| **●필살기** | |
| 용권질풍참 | ↓(모은 후)↑× or □ |
| 비상공렬참 | ↓(모은 후)↑○ or △(버튼 지속시 공격 발동) |
| 질풍비원참 | ←(모은 후)→× or □ |
| 선풍비원자돌 | ←(모은 후)→○ or △ |
| 방향전환 | (비상공렬참 또는 선풍비원자돌 중)레버+버튼 |
| 비상각 | (점프 중)↓↘→○ or △ |
| 회전비원참 | ↓↙←× or □ |
| 기습 비원 찌르기 | (회전 비원참 중)× or □ |
| **●초필살기** | |
| 진 초절 용권진공참 | →↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |
| 봉황각 | ↓↘→↘↓↙←○ or △ |



# 오로치 팀

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 스텝 사이드 킥 | →○ |
| 리글렛 배시 | →× |
| **●필살기** | |
| 미사일 다이나마이트 배시 | →↘↓↙←× or □ |
| 어퍼 듀얼 | →↓↘× or □ |
| 슬래지 해머 | ↓↙←○ or △ |
| 제트 카운터 | ←↙↓↘→× or □ |
| 제트 카운터 · 스틸 | (제트 카운터 히트시)↓↘→× or □ |
| **●초필살기** | |
| 밀리언 배시 스트림 | ↓↙←↙↓↘→× or □ 연타 |
| 파이널 임팩트 | ↓↘→↓↘→× or □(모으기 가능) |



## 나나카세 야시로

일단은 긴 녀석이다. 서서 약킥을 필두로 한 최강급의 견제기들은 상대의 움직임을 원천봉쇄한다. 그리고 이 녀석은 밀어붙이기도 잘한다. 점프공격의 판정과 위력이 발군. 중단 판정의 빠른 대공기 슬래지 해머와 연속기 캔슬이 가능해진 스텝 사이드킥. 길고 빠른 파이널 임팩트 등 고성능의 기술들로 대전의 주도권을 쥐어나가자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 셀미 스턴트 | →○ |
| ●필살기 | |
| 셀미 스파이럴 | (근접시)←↙↓↘→× or □ |
| 셀미 슈트 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 엑셀 스핀 킥 | ↓↙←○ or △ |
| 셀미 크런치 | →↓↘○ or △ |
| 셀미 호입 | →↘↓↙←× or □ |
| 셀미 큐트 | (잡기 필살기 후)↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 셀미 카니발 | (근접시)←↙↓↘→←↙↓↘→× or □ |
| 셀미 플래시 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |



## 셀미

그 눈이 보고 싶은 키큰 소녀 셀미는 오늘도 눈을 보여주지 않는다. 기본타격기의 모션이 기괴하며 판정 또한 신비로와 사용이 쉽지 않다. 대신 잡기 쪽에는 최강급인, 잡기형 여성캐릭터라는 보기드문 캐릭터. 점프공격에서 이어지는 MAX초필 셀미 프래시는 雙年이라는 소리가 절로 나올 정도의 파워를 보여준다. 클라크의 플래싱 엘보같은 다운공격이 생겨 셀미는 즐겁다.



## 크리스

'강함의 완성'이라는 한마디로 설명할 수 있는 계집애같은 사내놈. 점프 날리기 공격은 당하는 상대에게 살의의 파동을 느낄 수 있도록 해준다. 아테나의 사이킥 텔레포트를 능가하는 성능을 지닌 스크램블 대시나 가드해체 잡기 디렉션 체인지 등 기술 하나하나가 전부 KOF 최강급. 긴 설명은 그다지 필요가 없고 단지 언밸런스의 극을 보여주는 캐릭터라고 해두자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 스피닝 어레이 | →× |
| 캐리 오프 킥 | ↘○ |
| 리버스 앵커 킥 | →○ |
| ●필살기 | |
| 슬라이드 터치 | ↓↘→× or □ |
| 헌팅 에어 | →↓↘○ or △ |
| 슈팅 댄서 슬래스트 | →↘↓↙←× or □ |
| 슈팅 댄서 스텝 | →↘↓↙←○ or △ |
| 스크램블 대시 | ↓↘→○ or △ |
| 글라이더 스탬프 | (점프 중)↓↘→○ or △ |
| 디렉션 체인지 | →↓↘× or □ |
| ●초필살기 | |
| 트위스터 드라이브 | ↓↙←↓↙←○ or △ |
| 체인 슬라이드 터치 | ↓↘→↓↘→× or □ |

# '97 스페셜 팀



## 야마자키 류지

생긴 것은 멀쩡한 엽기건달. 야마자키하면 역시 뱀술사다. 견제기로는 최강이며 D버튼을 이용한 캔슬까지 활용하면 주력기로 전혀 손색이 없다. 전작의 사기성 농후한 기술이었던 모래 뿌리기는 약화되었지만 다른 기술들이 조금씩 파워업 해주어 전체적으로 파워다운하지는 않았으니 걱정할 필요는 없다. 승리포즈가 제법 귀여운 캐릭터 야마자키.



| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 찌르기 | →× |
| ●필살기 | |
| 뱀술사 상단 | ↓↙←× |
| 뱀술사 중단 | ↓↙←○ |
| 뱀술사 하단 | ↓↙←□ |
| 뱀술사 캔슬 | (뱀술사 모으기 중)△ |
| 배로 갚기 | ↓↘→× or □ |
| 사도마조 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 심판의 비수 | →↓↘× or □ |
| 폭탄 박치기 | →↘↓↙←→× or □ |
| 모래 뿌리기 | →↓↘○ |
| 담금질 | →↓↘△ |
| ●초필살기 | |
| 길로틴 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 드릴 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |
| | (Lv. 2 4회 이상 연타) |
| | (Lv. 3 8회 이상 연타) |
| | (Lv. 4 12회 이상 연타) |



## 블루 마리

셀미만큼은 아니지만 블루마리도 잡기에 많이 의존하는 잡기형 캐릭터이다. 기습으로 좋은 M.스파이더나 다양한 활용이 가능한 스핀폴, 중단인 해머펀치와 혼용하기 좋은 스트레이트 슬라이서 등의 고성능 기술에 극악 대미지 잡기초필 M.타이푼 등을 섞어주면 충분히 강해질 캐릭터이다. 하지만 초보자가 구사하기에는 약간 힘든 캐릭터일 듯.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 해머 펀치 | →× |
| 클라이밍 애로우 | ↘○ |
| 더블 롤링 | →○ |
| ●필살기 | |
| M · 스파이더 | ↓↘→× or □ |
| 스핀 폴 | ↓↘→○ or △ |
| 스트레이트 슬라이서 | ←(모은 후)→○ or △ |
| 크랩 크러치 | (스트레이트 슬라이서 히트중)↓↘→○ or △ |
| 버티컬 애로우 | →↓↘○ or △ |
| M · 스내쳐 | (버티컬 애로우 중)→↓↘○ or △ |
| 백 드롭 리얼 | (근접시)→↘↓↙←→× or □ |
| M · 리버스 페이스 록 | ↓↙←○ |
| M · 헤드 버스터 | ↓↙←△ |
| ●초필살기 | |
| M · 스플래시 로즈 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| M · 타이푼 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←○ or △ |
| M · 다이나마이트 스윙 | ↓↘→↓↘→○ or △ |

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 대회전 차기 | →× |
| 봉 디딤 삼아 차기 | →○ |
| **●필살기** | |
| 삼절곤중단치기 | ←↙↓↘→× or □ |
| 화염삼절곤중단치기 | (삼절곤중단치기 중)↓↘→× or □ |
| 선풍곤 | × 연타 |
| 초점연파곤 | □ 연타 |
| 강습비상곤 | →↓↘○ or △ |
| 선원살곤 | →↓↘× or □ |
| 화룡추격곤 | ↓↙←○ |
| 수룡추격곤 | ↓↙←△ |
| **●초필살기** | |
| 초화염선풍곤 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 대선풍 | ↓↘→↓↘→× or □ |



# 빌리 칸

역시 봉을 사용하는 만큼 내세울 것은 긴리치. 리치가 긴 대신 판정이 상당히 좋지 않아 근접전은 되도록 피하는 것이 좋다. 철저히 견제하며 야금야금 대미지를 깎아 나가는 식의 대전 스타일을 보이게 되는데 여기에 수룡추격곤 등의 반격기를 잘 활용하면 좀 더 파워업시킬 수 있을 것이다. 기본적으로 그리 강한 캐릭터는 아니며 초심자가 사용하기에도 무리가 따른다. 다만 마스터했을 경우 빌리만의 독특한 재미를 느낄 수 있을 것. 그런데 연속기는 정말 없다.

## 야가미 팀



# 야가미 이오리

굴러온 돌이 박힌 돌을 빼내 듯, 주인공 쿄의 인기를 앗아가 버린 어둠의 자식이다. 기본기, 필살기, 스피드, 콤보 등 모든면에서 확실한 밸런스가 잡혀있고 또 운용에 큰 어려움도 보이지 않는다. 대시 강펀치는 견제기로서도 훌륭하고 콤보연계도 쉽기 때문에 주력기술로서 손색이 없다. 큰 대미지의 콤보연계가 가능한 커맨드잡기 설풍이나 회피성능이 뛰어난 조즐 등도 잘 활용한다면 최강의 이오리를 탄생시킬 수 있을 것이다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 외식 · 광부 음 "사신" | →○ |
| 외식 · 백합차기 | (점프 중)←○ |
| 외식 · 몽탄 | →×× |
| **●필살기** | |
| 백식 · 귀신태우기 | →↓↘× or □ |
| 백이십칠식 · 규화(아오이하나) | ↓↙←× or □ (3회 연속 입력) |
| 백팔식 · 어둠쫓기 | ↓↘→× or □ |
| 사백십칠식 · 조즐 | →↓↘○ or △ |
| 이백십이식 · 금월 음 | →↘↓↙←○ or △ |
| 설풍 | →↘↓↙←→× or □ |
| **●초필살기** | |
| 금천이백십이식 · 팔치녀 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 이백팔식 · 팔주배 | ↓↙←↙↓↘→× or □ (모으기 가능) |





# 매튜어

필살기의 사용이 쉽지 않지만 기본기가 상당히 강력하여 기본기를 주축으로 하여 필살기로 보조하는 대전스타일을 보이는 매튜어. 견제의 기본이 되는 약펀치와 그에서 이어지는 데스 로우는 상대의 체력을 갉아먹기에 안성맞춤. 거기에 파워게이지까지 가득가득 채워주니 잘 활용하면 대전은 한결 수월해진다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 클리머트리 | →○ |
| **●필살기** | |
| 데스 로우 | ↓↙←× or □(3회 연속 입력) |
| 메탈 마사커 | ↓↙←○ or △ |
| 데스 페어 | ↓↘→× or □ |
| 서크렛지 | →↓↘× or □ |
| 디사이드 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 에보니 티어즈 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| **●초필살기** | |
| 헤븐즈 게이트 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |
| 녹 터널 라이츠 | ↓↘→↓↘→× or □ |



| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 신특수기 | →× |
| **●필살기** | |
| 아웃 레이지 | ↓↙←○ or △ |
| 레이브너스 | (점프 중) ↓↙←○ or △ |
| 고어 페스트 | (근접시)→↘↓↙←→× or □ |
| 디사이드 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 브로큰드 | (근접시)←↙↓↘→× or □ |
| 메이햄 | →↘↓↙←× or □ |
| 미선스로우프 | (브로큰드 or 메이햄 중) ↓↘→× or □ |
| **●필살기** | |
| 네거티브 게인 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←○ or △ |
| 위자링 서페이스 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |



# 바이스

매튜어보다는 좀 더 필살기에 대한 의존도가 높다. 특기할 만한 것은 메이햄이나 브로큰드에서 이어지는 연계기인 미산스 로우프. 상당한 대미지를 보여준다. 아무래도 타격기보다는 잡기에 좀 더 강세를 보이는 바이스이니 만큼 접근전 위주로 나가는 것이 좋다. 뭐 승리보즈는 야마자키에 뒤지지 않을 정도이니 美親年소리 들어도 할 말 없을 바이스.

# 요아지 팀

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 신특수기 | →○ |
| **●필살기** | |
| 크로스 컷터 | ←(모은 후)→× or □ |
| 문슬래시 | ↓(모은 후)↑× or □ |
| 넥 롤링 | ↓(모은 후)↑○ or △ |
| 스톰 브링거 | (근접시)→↘↓↙←× or □ |
| 킬링 브링거 | ↓↙←○ or △ |
| **●초필살기** | |
| 하이데른 엔드 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |
| 파이널 브링거 | ↓↘→↓↘→× or □ |



## 하이데른

그에게선 군바리의 절제된 움직임을 배울 수 있다. 판정이 높다는 특징이 있는 장풍계 기술 크로스커터는 사용후 딜레이가 작아 쫓아가서 심리전을 걸어줄 수 있다. 크로스 커터 후 상대의 반응에 따라 적절히 대응해 주자. 점잖은 군인 아저씨이므로 쉴 새 없이 몰아붙이기보다는 기다리며 확실히 대응해 주는 스타일로 나가자.





## 쿠사나기 사이슈

쿄군의 아버지인 만큼 비슷한 필살기들은 몇 가지고 있다. 콤보가 상당히 강력하므로 쉴 새 없이 몰아붙이며 틈을 찾아내 단 한큐에 상황을 끝내 놓는 스타일로 가자. 일단 장풍계 공격 어둠쫓기는 속도가 빠르고 딜레이가 적어 사용하기 편하고 대공기 귀신 태우기도 괜찮은 성능이어서 그리 특이한 대전스타일은 필요하지 않을 것. 초필 대사치는 쿄의 것보다 발생, 파워면에서 앞선다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| **●특수기** | |
| 외식 굉추 | →× |
| 외식 두추 | →○ |
| **●필살기** | |
| 백팔식 · 어둠쫓기 | ↓↘→× or □ |
| 백식 · 귀신태우기 | →↓↘× or □ |
| 사백이십칠식 · 신현 | →↘↓↙←○ or △ |
| 백십식 · 사차 | →↓↘○ or △ |
| 칠백이십식 · 염 | ↓↙←× or □ (2회 연속 입력) |
| **●초필살기** | |
| 이백팔식 · 대사치 | ↓↙←↙↓↘→× or □ (모으기 가능) |
| 천이백십칠식 · 도모예 | ↓↘→↓↘→× or □ |





## 타쿠마 사카자키

| 기술명 | 커맨드 |
| --- | --- |
| **●특수기** | |
| 귀차 | →× |
| 기와깨기 | →○ |
| **●필살기** | |
| 호황권 | ↓↘→× or □ |
| 참열권 | →←→× or □ |
| 상란각 | →↘↓↙←○ or △ |
| 비연질풍각 | ↙(모은 후)→○ or △ |
| 패왕지고권 | →←↙↓↘→× or □(모으기 가능) |
| 맹호 무뢰암 | ↓↙←× or □ |
| **●초필살기** | |
| 진 · 귀신격 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 용호난무 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |

호황권을 제외하고는 필살기에서 그리 강한 면모를 보이지 못하는 타쿠마. 기본기의 확실한 마스터가 필요하다. 호황권은 판정이 높은데다 딜레이가 작고 속도가 빨라 주력기로 손색이 없다. 비연질풍각에서 추가타가 들어간다는 것은 예나 지금이나 변한 것 없는 우리들의 아버지상. 초필 용호난무는 발생이 빠르고 판정도 뛰어나 고성능.



# 아메리칸 스포츠 팀

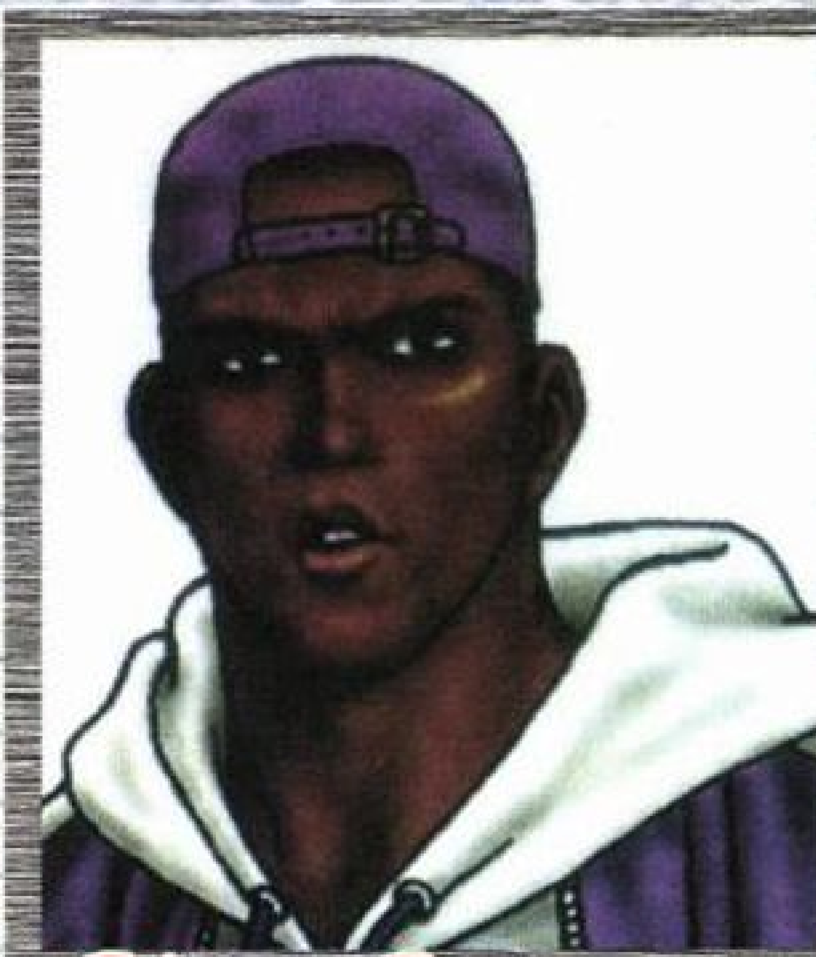
| 기술명 | 커맨드 |
| --- | --- |
| **●특수기** | |
| 록 크래시 | →× |
| **●필살기** | |
| R · S · D | ↓↘→× or □ |
| 브래스트 어퍼 | ↓↘→○ or △ |
| 소울 플라워 | ↓↙←○ or △ |
| 섀도우 | ↓↓× or □ |
| 덕킹 콤비네이션 | ↓↙←× or □ |
| | ↓↙←×(추가/상단) |
| | ↓↙←□(추가/하단) |
| 댄싱 비트 | (근접시)→↓↘× or □ |
| **●초필살기** | |
| D · 크레이지 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |
| D · 매그넘 | ↓↘→↓↘→× or □(모으기 가능) |



## 헤비 D

킥버튼을 눌러도 주먹질만 해대는 비운의 복서. 섀도우는 공격판정은 없지만 한 번 사용해 놓으면 모든 필살기가 파워업되어서 나가는 독특한 필살기. 섀도우를 두 번 사용하면 섀도우에도 공격 판정이 생긴다. 필살기를 한 번 사용하거나 상대에게 공격을 받으면 섀도우의 효능이 사라지니 주의.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 럭키 킥 | →○ |
| 덩크슛 | (점프 중)↓× |
| ●필살기 | |
| 데스 바운드 | ↓↘→× or □ |
| 사이클론 브레이크 | ↓↙←○ or △ |
| 데스 덩크 | ↓↙←× or □ |
| 데스 슈트 | ↓↓아무 버튼 |
| 럭키 비전 | ↓↘→○ or △ |
| 데스 힐 | →↓↘○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 헬 바운드 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 럭키 드라이버 | ↓↘→↓↘→○ or △ |



## 럭키 글로버

신 격투술 바스켓볼 파이팅을 구사하는 말도 안 되는 캐릭터. 그러나 농구 선수 답게 팔다리가 길어서 기본기의 리치가 상당히 길다. 그런데 단지 리치만 길 뿐, 필살기나 연속기의 성능이 상당히 떨어져서 상대를 심리전으로 제압는 수 밖에 없다. 그러나 개개의 공격의 대미지가 상당하므로 상대가 몇대만 맞아도 막심한 손해를 줄 수 있다. 그리 약하지는 않은 캐릭터.





## 브라이언 배틀러

장거한에 필적하거나 앞설 정도의 무식함을 자랑하는 미식 축구 파이터 브라이언 배틀러. 연속기 한 번만 성공 시키면 체력게이지 절반은 기본이다. 역가드 스크류 보디 프레스 후의 연속기를 잘 쓰면 상대가 대처하기 상당히 까다롭고, 평소에는 서서 약펀치로 견제를 하면서 기회를 노리자. 브라이언의 마스터가 되기 위해서는 스크류 보디 프레스의 마스터가 되어야 한다는 사실을 명심하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 공중 찍기 | (점프 중)↓□ |
| 브라이언 트루넷 | ←↙↓↘→× or □ |
| ●필살기 | |
| 스크류 보디 프레스 | (점프 중)↓↘→× or □ |
| 브라이언 해머 | ↓↙←× or □ |
| 타이거 드라이브 | (브라이언 해머 중)←↙↓↘→× or □ |
| 사무라이 봄 | (타이거 드라이브 중)↓↓○ or △ |
| 숄더 백 브레이커 | (타이거 드라이브 중)↓↓↓○ or △ |
| 버스터&봄 | (숄더 백 브레이커 중)↓◆× or □ |
| 더블 해머 | (브라이언 해머 중)↓↙←× or □ |
| DDT | (더블 해머 중)↓↙←× or □ |
| 하이퍼 태클 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 로케트 태클 | →↓↘○ or △ |
| 브라이언 토네이도 | ←↙↓↘→× or □ |
| ●초필살기 | |
| 빅뱅 태클 | ↓↘→↓↘→○ or △ |
| 아메리칸 슈퍼 노바 | ↓↘→↓↘→× or □ |

# 裏 아랑전설 팀



## RB판 테리 보가드

리얼바웃 아랑전설 2에 등장하는 테리. 테리에 커서를 맞추어 놓고 L1을 누르면 선택할 수 있다. 파워 웨이브가 화면 끝까지 나가고, 라이징 태클은 모으기로, 또 KOF97 고유기가 없다. 그다지 보통 테리보다 좋은점이 없지만 파이어킥 후의 연속기가 제법 쓸만하다는 것이 유일한 위안거리. 판정도 하단이라 근거리에서 기습적으로 쓰면 가드하기가 상당히 까다롭다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 백 너클 | →× |
| 라이징 어퍼 | ↘□ |
| ●필살기 | |
| 파워 웨이브 | ↓↘→× or □ |
| 번 너클 | ↓↙←× or □ |
| 파이어 킥 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 라이징 태클 | ↓(모은 후)↑× or □ |
| 크랙 슈트 | ↓↙←○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 파워 게이져 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |





## RB판 앤디 보가드

나날이 이마가 넓어지는 앤디. 리얼바웃 아랑전설 2에 등장하는 앤디로 '98의 앤디와 비교해 볼 때 각각의 장단점이 있다. 공격형 파이트를 즐기는 유저라면 '98의 앤디를 선택하는 것이 좋다. 주로 약공격으로 상대의 공격을 차단하면서 방어형으로 약간의 짜증을 유발하는 플레이가 승리를 위한 지름길이다. 비상권이 화면 끝까지 나가고, 공파탄의 사용도가 낮아지는 등 상당한 변화가 있다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 올려치기 | ↘× |
| 상악 | →○ |
| ●필살기 | |
| 비상권 | ↓↙←× or □ |
| 참영권 | ↙→× or □ |
| 이탄행 | (참영권 히트 시)↓↘→× or □ |
| 공파탄 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 승룡탄 | →↓↘× or □ |
| ●초필살기 | |
| 남타탄 | ↓↘→↓↘→× or □연타 |
| 초열파탄 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |

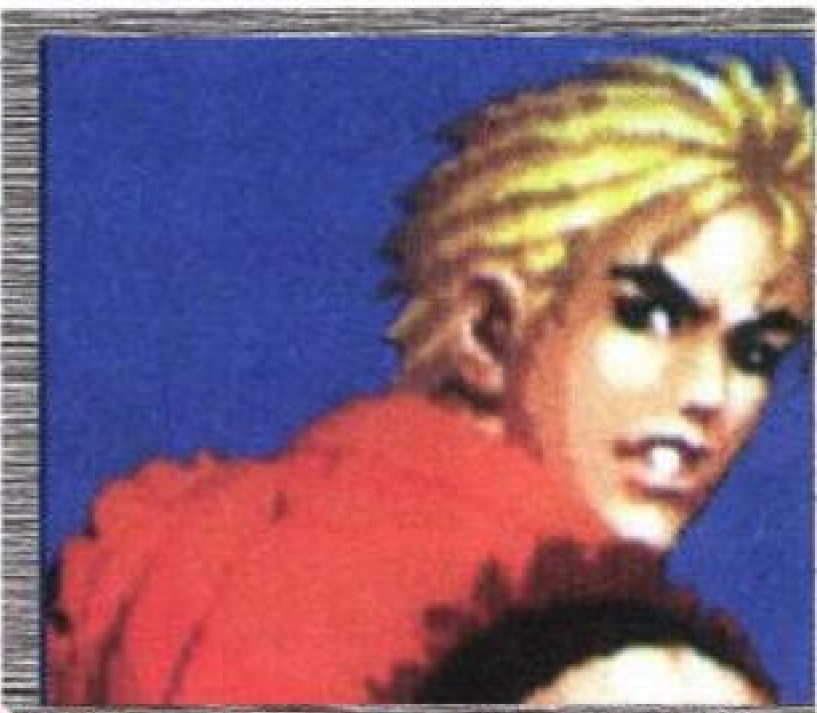


## '94판 히가시 죠

리얼바웃 아랑전설 2의 히가시 죠로 한마디로 약하다. 할말이 없다. 장점이라곤 허리케인 어퍼가 화면 끝까지 나간다는 것 하나. 그나마도 사용 후 경직이 길어서 연속기 외에는 쓸데가 없다. 단순히 엉덩이를 보여주기 위해 등장한 녀석인가. 기본기로 승부하는 수 밖에 없다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 슬라이딩 | ↘△ |
| 로우 킥 | →○ |
| ●필살기 | |
| 허리케인 어퍼 | ←↙↓↘→× or □ |
| 폭열권 | × or □연타(이동 가능) |
| 폭열권 피니시 | (폭열권 중)↓↘→× or □ |
| 타이거 킥 | →↓↘○ or △ |
| 슬래시 킥 | ←↙↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 스크류 어퍼 | ↓↘→↓↘→× or □ |

# 裏 용호의 권 팀



'95판 료 사가자키

KOF95의 료 사가자키. '98의 료보다 오히려 더 좋다는 느낌이 든다. 호황권이 화면 끝까지 나가고 공중에서도 사용 가능. 또 호포의 판정도 더욱 좋다. 웬만한 점프 공격은 대충 해도 다 처리할 수 있을 만큼 무적 시간도 길다. 공중 호황권은 위치 조절을 잘 해서 상대 발끝을 노리면 하단 판정으로 사용할 수 있다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 얼음 기둥 깨기 | →× |
| ●필살기 | |
| 호황권 | ↓↘→× or □ |
| 공중호황권 | (점프 중) ↓↘→× or □ |
| 호포 | →↓↘× or □ |
| 참열권 | ←→× or □ |
| 비연질풍각 | →↘↓↙←○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 패왕상후권 | →←↙↓↘→× or □ |
| 용호난무 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 용번축 | →○ |
| 구룡감각차기 | →× |
| ●필살기 | |
| 용격권 | ↓↘→× or □ |
| 용아 | →↓↘× or □ |
| 환영각 | ←→○ or △ |
| 비연용신각 | (점프 중) ↓↙←○ or △ |
| 비연질풍각 | →↘↓↙←○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 패왕상후권 | →←↙↓↘→× or □ |
| 용호난무 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |



'95판 로버트 가르시아

KOF '95 버전의 로버트. 추억의 기술이 몇가지 되살아난 것을 제외하면 '98 버전의 로버트와 큰 차이가 없다. 중단 공격이 강하기 때문에 상대를 중, 하의 조합으로 괴롭히기 딱 좋다. 원거리의 적은 용번축을 사용해서 견제하고 구룡감각 차기가 중단 공격임을 잘 살려서 상대가 구석에 몰렸다면 꼭 이지선다를 걸어서 괴롭게 하자.



'95판 유리 사가자키

KOF95의 유리양. 공격형의 '98 유리와는 다르게 좀더 원거리의 수비형 대전이 어울리는 캐릭터. 호황권이 화면 끝까지 나가고 딜레이가 적으므로 견제용, 연속기용으로 쓸만하다. 또 백열 따귀가 잡기로 변해서 좀더 활용도가 높아졌다. 가녀린(?) 모습과는 다르게 연속기의 대미지가 상당하므로 점프 강공격이 히트했다면 강펀치 캔슬 필살기로 꼭 연결하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 연익 | →○ |
| ●필살기 | |
| 호황권 | ↓↘→× or □ |
| 뇌황권 | ↓↘→○ or △ |
| 쇄파 | ↓↙←× or □ |
| 백열 따귀 | →↘↓↙←○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 패왕상후권 | →←↙↓↘→× or □ |
| 비연봉황각 | ↓↘→↘↓↙←○ or △ |
| 멸귀 참공아 | ↓↘→↓↘→× or □ |

# 각성 오로치 팀



## 각성 야시로

각성제를 복용한 야시로답게 매우 강하다. 기본기, 필살기, 초 필살기 어느 한 곳 흠잡을 곳이 없는 캐릭터. 주인공 팀의 고로의 라이벌로 설정되어 있다(잘 보면 기술 하나하나가 대 고로용). 앉아 강킥의 리치가 길어서 견제용으로 좋고, 잡기의 경우 일단 성공하면 에너지 게이지의 절반은 우습게 깎을 수 있으므로 마무리는 꼭 잡기로 하도록 하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 포 | →○ |
| 작 | →× |
| ●필살기 | |
| 주목하는 대지 | (근접시)←↙↓↘→× or □ |
| 울부짖는 대지 | (근접시)→↘↓↙←→× or □ |
| 춤추는 대지 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 위용있는 대지 | ↓↙←× or □ |
| ●초필살기 | |
| 암흑의 지옥극락 떨어뜨리기 | (근접시)→↘↓↙←→↘↓↙←× or □ |
| 거친 대지 | ←↙↓↘→←↙↓↘→○ or △ |
| 포효하는 대지 | ↓↘→↓↘→× or □(모으기 가능) |



## 각성 셸미

각성 야시로가 고로의 라이벌이라면 셸미는 베니마루의 라이벌. 그런데 각성 치곤 그다지 강하지 않다. 최번개 같은 놈을 상대로는 수준 차이가 뭰 만큼 나도 이기기 힘들 정도. 필살기의 마무리로는 암흑 뇌광권이나 구운의 채찍이 가장 큰 대미지를 줄 수 있고, 뇌신의 지팡이로 상대 대공기를 처리하자. 사일의 춤은 가드 당해도 헛점이 없기 때문에 견제용으로 자주 사용하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 구뢰 | →○ |
| ●필살기 | |
| 무월의 뇌운 | ←↙↓↘→아무 버튼 |
| 구운의 채찍 | ↓↙←× or □ |
| 사일의 춤 | ↓↙←○ or △ |
| 뇌신의 지팡이 | (점프 중)↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 암흑의 뇌광권 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 숙명 · 환영 · 심차 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |
| 각성 크리스 | |



## 각성 크리스

각성 크리스는 쿄의 라이벌로 설정되어 있다. 기술의 이름도 태양을 쏘는 화염, 달을 떼어내는 화염, 거울을 물리치는 화염, 등 으로 삼신기를 상대로 만들어진 것이라는 기색이 역력하다. 이녀석은 크리스보다 더욱 강하다. 기술들의 딜레이가 적어서 끊임없는 공격으로 상대의 에너지를 야금 야금 갉아 먹을 수 있고, 연속기도 눈물나게 강하다. 거울을 물리치는 화염이 전작에 비해 약화되었지만 그정도는 상관이 없다. 중, 하의 조합으로 상대를 말려 죽이자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 무용의 도끼 | →× |
| 절달의 일 | ↘○ |
| 송형의 귀신 | →○ |
| ●필살기 | |
| 태양을 쏘는 화염 | ↓↘→× or □ |
| 달을 떼어내는 화염 | →↓↘× or □ |
| 거울을 물리치는 화염 | ↓↙←× or □ |
| 사지를 무는 화염 | (근접시)←↙↓↘→○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 암흑의 대사치 | ↓↙←↙↓↘→× or □(모으기 가능) |
| 대지를 없애는 겁화 | ↓↘→↓↘→× or □ |



# 네오지오 프리크 팀





## '95판 쿠사나기 쿄

95버전의 쿄. 기본기의 판정과 딜레이 등은 전혀 변함이 없지만 백식 귀신 태우기의 무적 시간이 길어지고, 백팔식 어둠 떨구기로 원거리의 상대를 견제할 수 있다. 중거리의 견제는 서서 약킥을 사용하는 것이 좋고, 상대방의 견제는 강 농차로 반격하자. 상대를 구석으로 몰았다면 점프 강공격, 강공격, 필살기라는 일반적인 공격으로도 충분한 대미지를 줄 수 있다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 외식 · 굉부 양 | →× |
| 팔습팔식 | ↘△ |
| 외식 · 나락 떨구기 | (점프 중)↓□ |
| ●필살기 | |
| 칠십오식 · 개 | ↓↘→○ or △ |
| 백식 · 귀신태우기 | →↓↘× or □ |
| 백팔식 · 어둠쫓기 | ↓↘→× or □ |
| 백일식 · 농차 | ←↓↙○ ○ or △ △ |
| 이백이십칠식 · 금월 양 | →↘↓↙←○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 이백팔식 · 대사치 | ↓↙←↙↓↘→× or □(모으기 가능) |



## RB판 시라누이 마이

리얼바웃 아랑전설 2 버전의 마이. 이 캐릭터는 빠른 점프 덕분에 공중전에서 상당한 강세를 보인다. 용염무 히트시 상대는 다운되므로 이후 심리전의 공방에서 좀더 유리한 위치에 설 수 있다. 공중 잡기의 성능도 상당히 좋으므로 공중전은 마다하지 말고 맞서도록 하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 대륜풍차떨어뜨리기 | (점프 중)↓× |
| 홍학의 춤 | ↘○ |
| 흑연의 춤 | →○ |
| ●필살기 | |
| 화접선 | ↓↘→× or □ |
| 용염무 | ↓↙←× or □ |
| 필살인봉 | ←↙↓↘→○ or △ |
| 날다람쥐의 춤 | ↓(모은 후)↑× or □(버튼 지속) 또는 (점프 중)↓↙←× or □ |
| 소야천조 | ↓↙←○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 초필살인봉 | ↓↙←↙↓↘→○ or △ |
| 화랍 | ↓↘→↓↘→× or □ |



## RB판 빌리 칸

'98버전 빌리와 큰 차이는 없지만 기술의 변화로인한 전술적 변화가 보이는 캐릭터. 참새 떨구기를 능숙하게 쓴다면 상대를 상당히 곤혹스럽게 만들 수 있다. 연속기는 역시나 형편 없지만 단타 위주의 원거리 공격에서 강세를 보인다. 근거리에선 대회전 차기를 이용해서 가드 대미지를 주는 것으로 상대를 짜증나게 하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 대회전 차기 | →× |
| 봉 디딤 삼아 차기 | →○ |
| ●필살기 | |
| 삼절곤중단치기 | ←↙↓↘→× or □ |
| 화염삼절곤중단치기 | (삼절곤중단치기 히트 중)↓↘→× or □ |
| 참새 떨어뜨리기 | ↓↙←× or □ |
| 강습비상곤 | →↓↘○ or △ |
| 선풍곤 | ×연타 |
| 초점연파곤 | □연타 |
| ●초필살기 | |
| 사라만다 스트림 | ↓↘→↓↘→× or □ |
| 초화염선풍곤 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |

# 팀 에디트 전용 캐릭터



## 루갈 번스타인

악하다 매우 약하다. 금발의 전시용 아저씨 정도가 어울리는 표현. 상대를 견제할 만한 쓸만한 방법이 전혀 없다. 그나마 앉아 약킥이 빠르므로 아쉬운데로 사용하자. 폼은 멋진 제노사이드 커터는 대공기로 사용하다가 같이 맞는 경우가 대부분. 강공격이 그나마 대공기로 쬐끔 더 안정적이다. 연속기의 마무리로 MAX 기간틱 프레셔를 노려서 일발 역전의 꿈을 꾸는 것도 좋다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 더블 토마호크 | →○ |
| ●필살기 | |
| 열풍권 | ↓↘→× or □ |
| 카이저 웨이브 | →←↙↓↘→× or □(모으기 가능) |
| 다크 배리어 | ↓↘→○ or △ |
| 제노사이드 커터 | →↓↘○ or △ |
| 가드 프레스 | →↘↓↙←× or □ |
| ●초필살기 | |
| 데드 엔드 스크리머 | ↓↘→↓↘→○ or △ |
| 기간틱 프레셔 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |



## 야부키 신고

열혈 고교생 신고군은 '98에서 더욱 강해졌다. 역시 쿄 선배의 장갑이 힘을 발휘하는 것인지? 대부분 미완성의 기술들인데 쿄의 그것에 비해 성능이 별로 떨어지지 않는다. 또한 크리티컬 히트가 많이 나와서 오히려 더 좋을수도 있다는 사실. 쿄와 같은 방식으로 약킥 견제를 하다가 황물기로 가드 대미지를 주면서 연속기를 노리는 스타일이 좋다.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 외식 · 굉부 모양만 | →○ |
| ●필살기 | |
| 백식 · 귀신태우기 미완성 | →↓↘× or □ |
| 백십사식 · 황물기 미완성 | ↓↘→× |
| 백십오식 · 독물기 미완성 | ↓↘→□ |
| 팔꿈치떨어뜨리기(가칭) | ↓↙←× or □(1/3의 확률로 반격실패) |
| 신고킥 | ↓↘→○ or △ |
| 백일식 · 농차 미완성 | ←↙↓○ or △ |
| 신고님 던지기 | (근접시)→↓↘○ or △ |
| ●초필살기 | |
| 버닝 신고 | ↓↙←↙↓↘→× or □ |
| 외식 봉황의 불 | ↓↘→↓↘→× or □ |

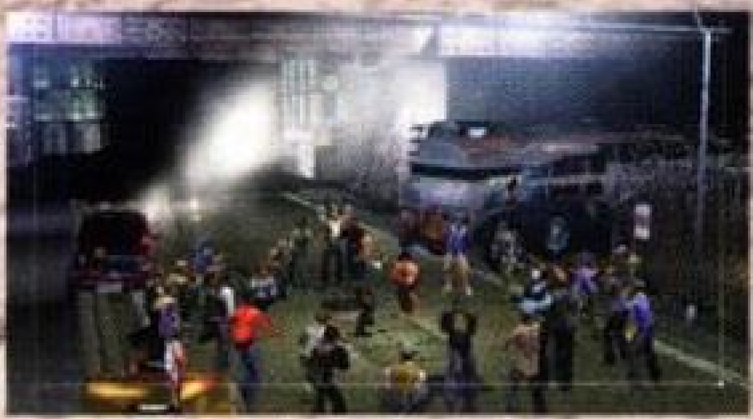


## 오메가 루갈

대인 대전시 봉인되어야 마땅할 캐릭터. 그정도로 말도 안되게 강하다. 콘트롤러 셋을 스페셜로 해 놓았다면 발만 가지고도 상대를 농락할 수 있다고 해도 과언이 아니다. 특히 사기성 기술 배니싱 러시는 도대체 어쩌라는 것인지. 아케이드 버전에서 선택이 불가능 했던 것이 당연하다는 느낌이 든다. 기본기고 뭐고 다 필요 없지만 연속기를 자유 자재로 구사하면 더더욱 강해진다. 웬만한 기본기 캔슬 연속기는 대미지가 기본 절반! 승리에 굶주린 사람이 아니라면 오메가 루갈은 제발 봉인하자.

| 기술명 | 커맨드 |
|---|---|
| ●특수기 | |
| 더블 토마호크 | →× |
| ●필살기 | |
| 다크 제노사이드 | →↓↘○ or △ |
| 다크 배리어 | ↓↘→○ or △ |
| 그라비티 스매시(지상) | ↓↘→× or □(모으기 가능) |
| 그라비티 스매시(공중) | (점프 중)↓↘→× or □(모으기 가능) |
| 배니싱 러시 | →↘↓↙←× or □ |
| ●초필살기 | |
| 기간틱 프래셔 | ↓↘→↘↓↙←× or □ |
| 디스트럭션 오메가 | (근접시)↓↘→↓↘→○ or △ |
| 루갈 엑스큐전 | ↓↘→↓↘→× or □ |

# PS메모리 카드 스티커









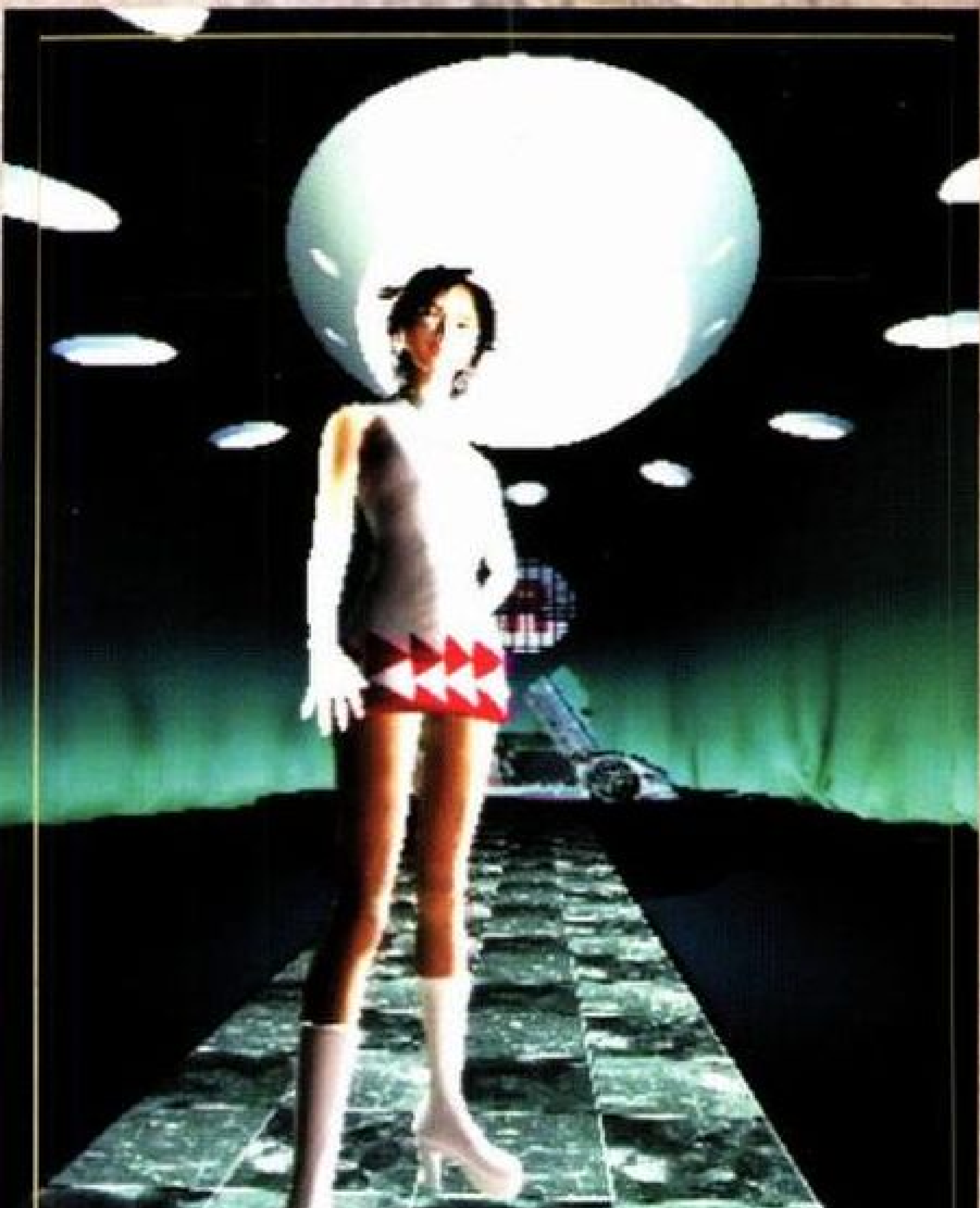






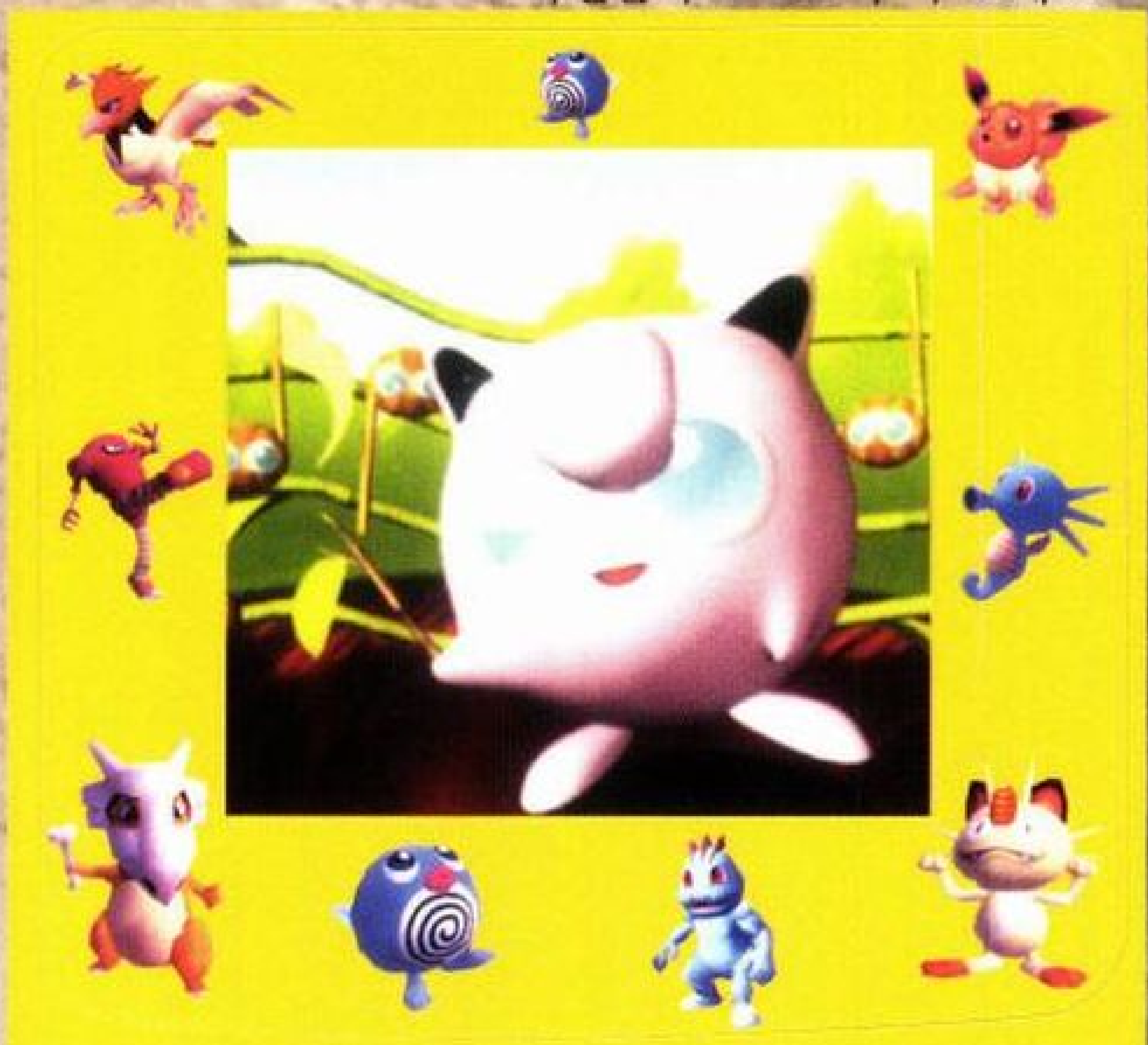
## GB컬러 & GB포켓 파워 업 스티커

* 자신만의 GB로 꾸며 보세요.



## 5 May

| sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

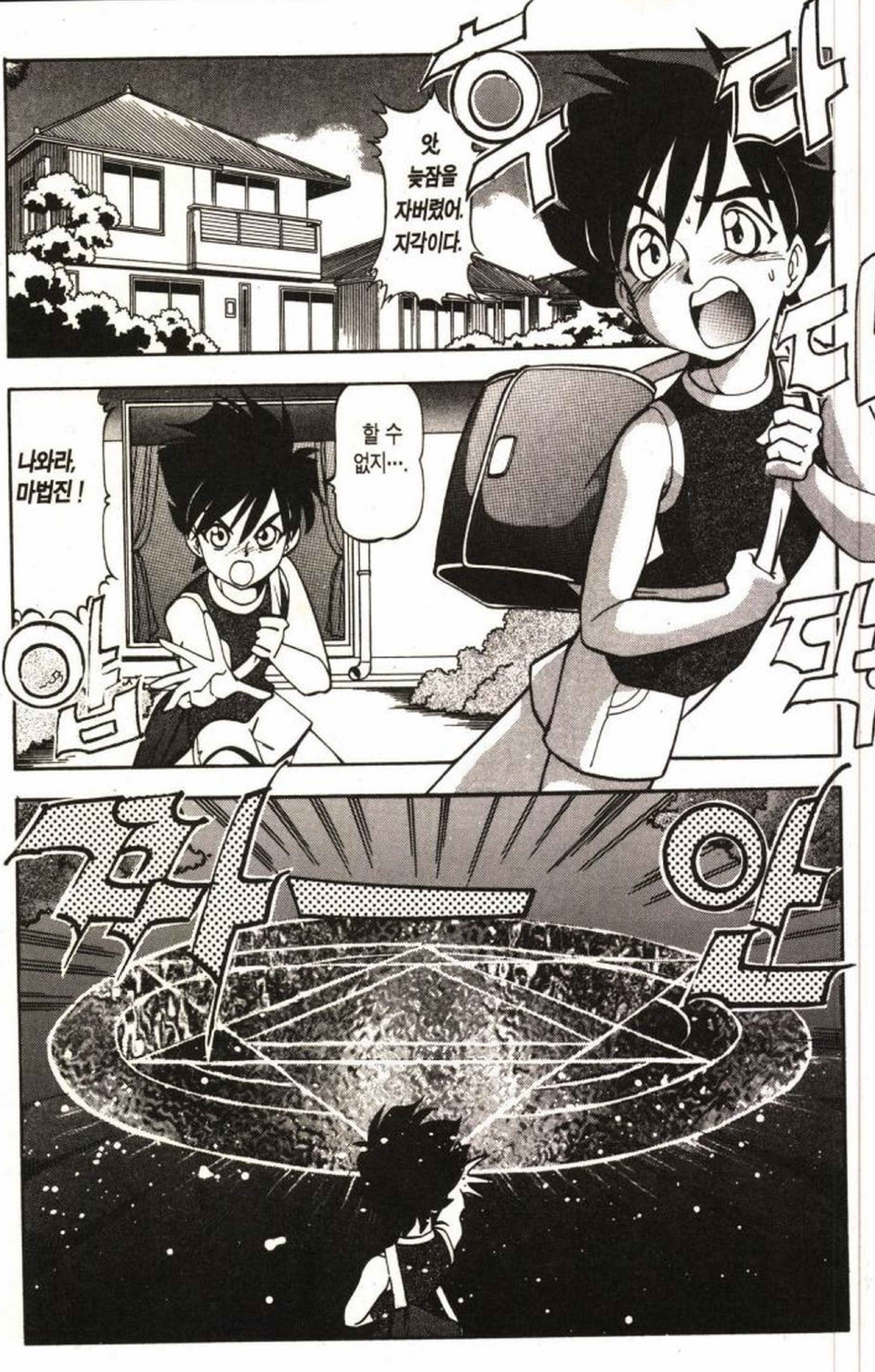







GAME POWER

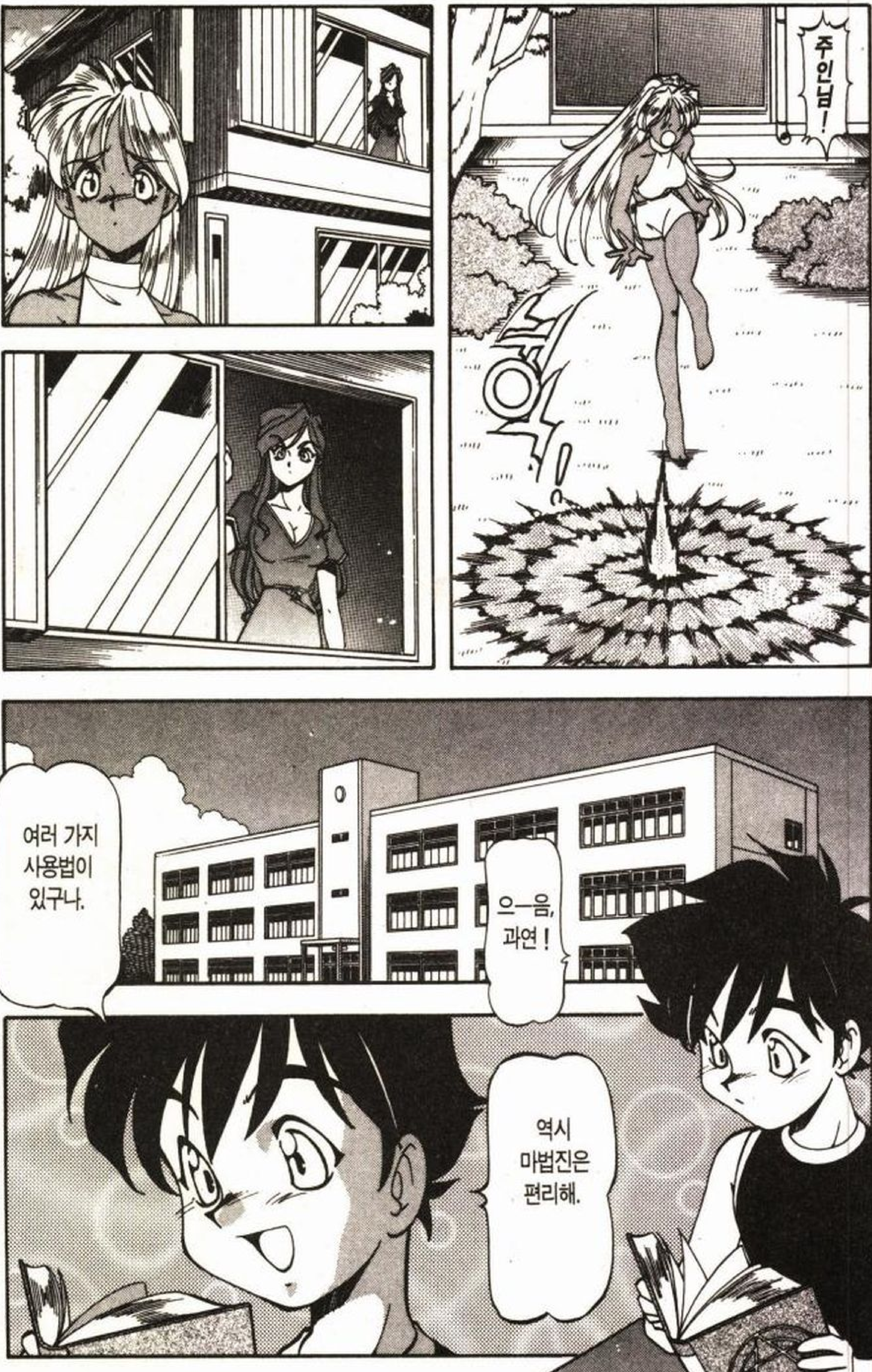

인기절정
마스터 칠드런
제8화
「부의 마법진」 편
마법진의 또다른 얼굴!!
YOKOU ITO



앗,
늦잠을
자버렸어.
지각이다.
할 수
없지….
나와라,
마법진!
얍



부웅
뭐하는 거죠, 주인님?
아, 엑센티어.
앗!
보면 알잖아. 마법진으로 빨리 가려고….
사용 방법은 매뉴얼에서 읽었다구.
내 말은 그게 아니라….
마법진을 함부로 쓰면 위험해요.
걱정마. 불나방을 해치울 때 요령은 익혔으니까.
자, 그럼 나는 이만—.


주인님!
역시 마법진은 편리해.
으—음, 과연!
여러 가지 사용법이 있구나.


타쿠미
쓰레기
버려야지!
응.
아무도
안 보지?
이런
방법이
있지롱!
뽀
이런
장난도
칠 수 있단
말야!
꺄—!
히히히히


아, 재미있었다.
다녀왔습니다.
드르륵
!
타쿠미, 할 얘기가 있어!


왜들 그래 ?!
마법진 얘기야.
마법진 ? 그게 어쨌는데?
함부로 쓰는 건 안돼요.
별로 좋은 데다 쓰는 것 같지도 않고….
너는 아직 마법진의 힘을 이해 못해.
지난 번에 불나방과 싸울 때도 무리해서 힘들었을 텐데….
쉬지도 않고 그렇게 쓸데없이 쓰다간 나중에 큰일나요.


문제없어. 매일 잠도 잘 자고….
밥도 잘 먹는단 말야.
말을 못 알아 듣는군.
마법진을 사사로운 일에 쓰다보면 언젠간 큰 코 다친다구요.
타쿠미, 넌 마법진을 쓸 자격이 없어!
주인님이라고 부르기도 창피해!
떠르컹!


아니야.
자꾸 써 봐야
익숙해
진다구!
흥.
마법에
대해서
뭘
안다고
그래.
이제 겨우
시작한
햇병아리
주제에ㅡ
시…
시끄러워!
내 마법진
이라구!
내 맘대로
한다는데
왜들
난리야!
쾅
주…
주인님!

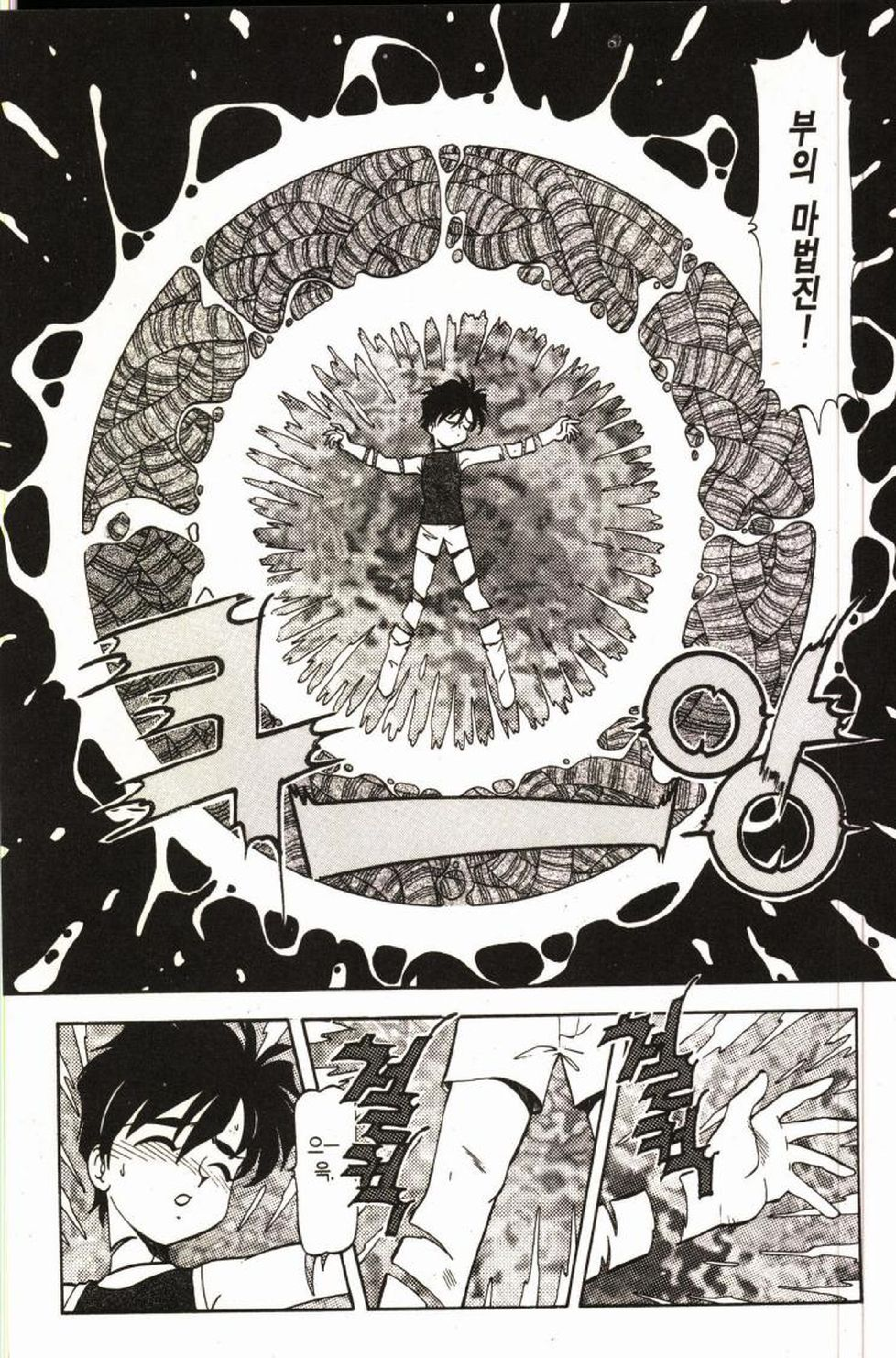

어쩌지, 크리오.
알게 뭐야.
…….
만약 주인님이 지금처럼 멋대로 사용한다면 ….
부의 마법진이 나타날지도 몰라.
서… 설마~.
타쿠미 ….
있을 수 있는 일이야.
부의 마법진에 빠진다면 우리도 도울 수 없다구.


몇일 후
멍
타쿠미, 어디 아파? 안색이 안 좋다.
아무것도 아니야 ….
피곤하면 양호실에 가자.
귀찮게 굴지 마. 아무것도 아니랬잖아!
타쿠미 …


파아아아
다녀왔습니다.
저녁 준비 다 됐다.
피곤해요. 그냥 잘래요.
털썩
우-!! 욱
우-. 욱



우웅~
아무래도 주인님 목소리 같은데….
우웅~
가위 눌리는 소리 같네.
주인님!
가 보자.
이… 이건….


부의 마법진!
으—윽.


주인님을 구해야 해 !
기다려, 엑센티어 !
함부로 다가가면 위험해 !
무슨 말이야 !
부의 마법진은 주인님의 힘이 잘못된 방향으로, 나타나는 거야.
그래서 그 힘은 주인님의 힘과, 똑같이 강력하다구.
자칫하면 우리도 안으로 빨려들어 갈 수 있어.
정신 바짝 차려야 한다구 !


꽉
휘리릭
파
허리띠를 꽉 잡고 있어. 엑센티어!
서… 설마!
크리오, 빨려 들어가면 살아남기 힘들어!


그렇다고 타쿠미를 저대로 놔둘 순 없잖아!
타앗
안돼, 크리오!
크리오…
으…
타쿠미!
크… 크리오.


구해줄 테니, 정신차려.
이건 뭐지 …?
너의 욕망이 부른 부의 마법진이야.
그… 그런, 난 몰랐어.
어쨌든, 여기서 빨리 벗어나야 돼!
으… 응.
조심해, 크리오!
뒤쪽이야!
응?



크리오!
아악!
이까짓 것!
으악!
왓!



꺄아악!
크리오!
까악!
놓치면
안돼,
슈페르!
아아아아!

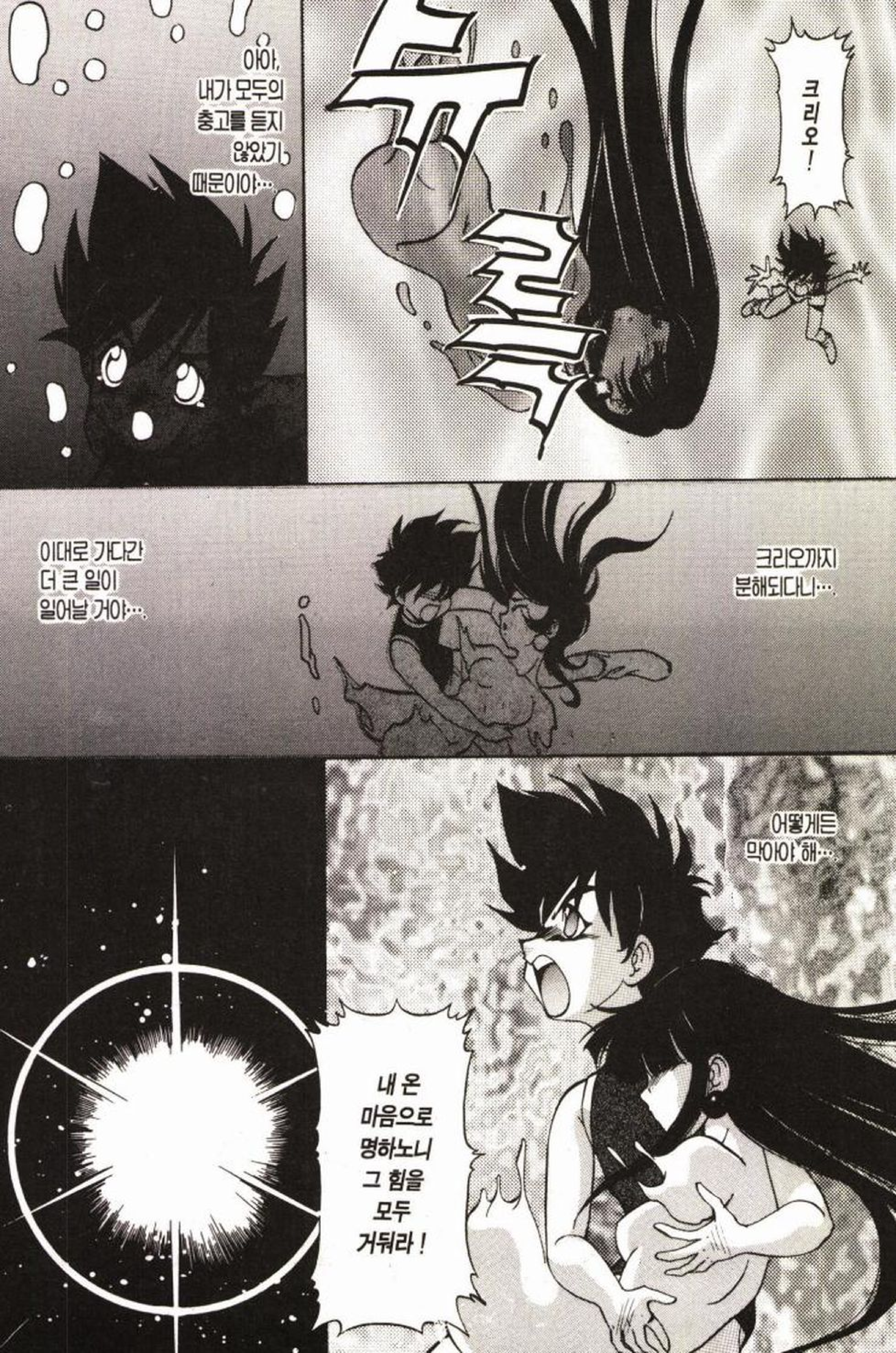

아…
크리오!
부의 마법진이 너무 강해!
크리오까지 빨려들고 있어!
안돼! 크리오 기운내!
제발 정신 차려!


앗, 나도
가라앉는다!
주…
주인님!
도…
도와줘
!
안
돼!
주인님!


부글
부글
나는 이제 어떻게 되는 거지?
크리오는 어디로 간 거야?
나는 부의 마법진.
네 피와 욕망에 의해 부활했다.
그리고 빨려든 모든 것은 분해되어….
나의 힘이 된다.

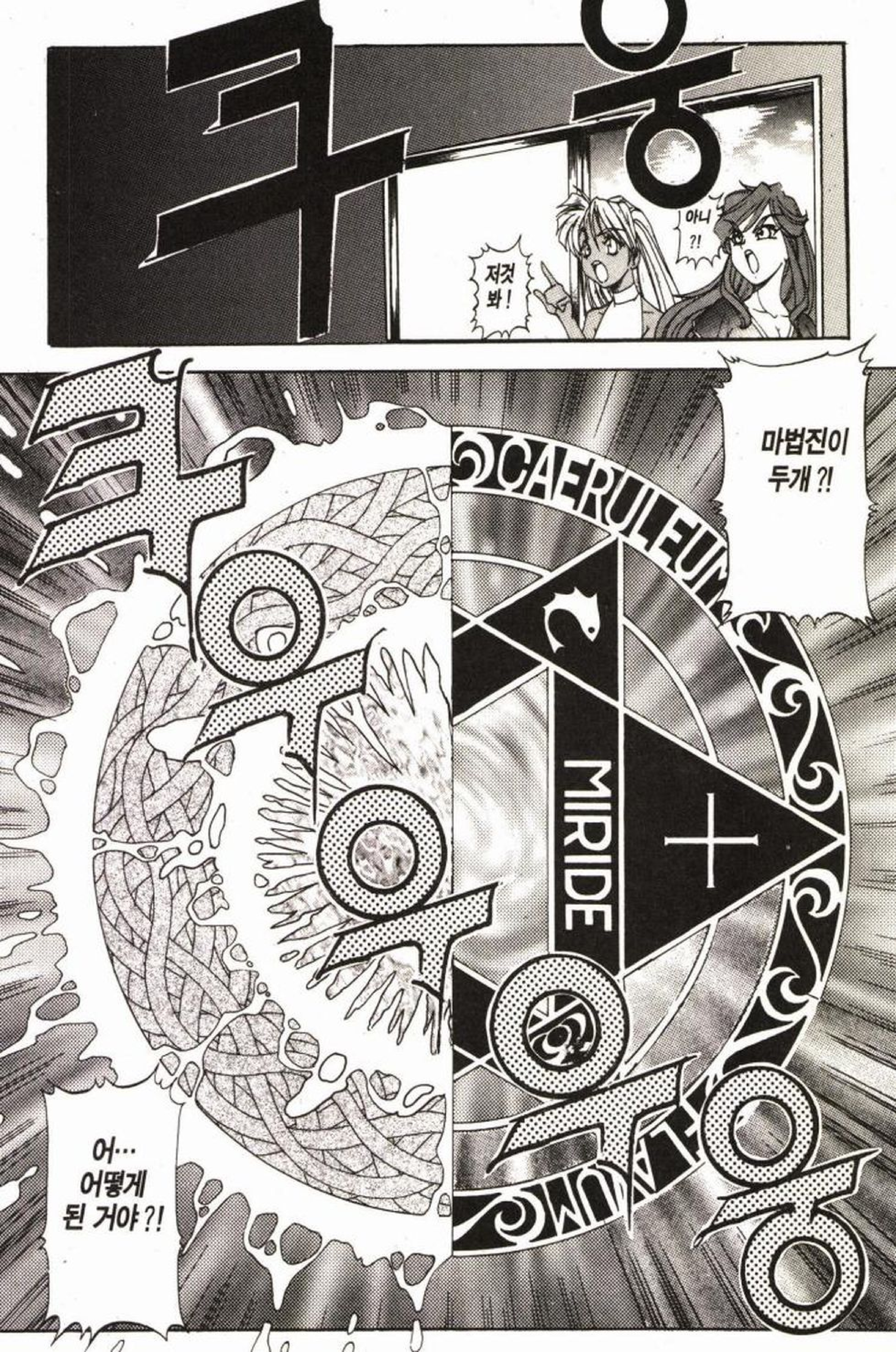


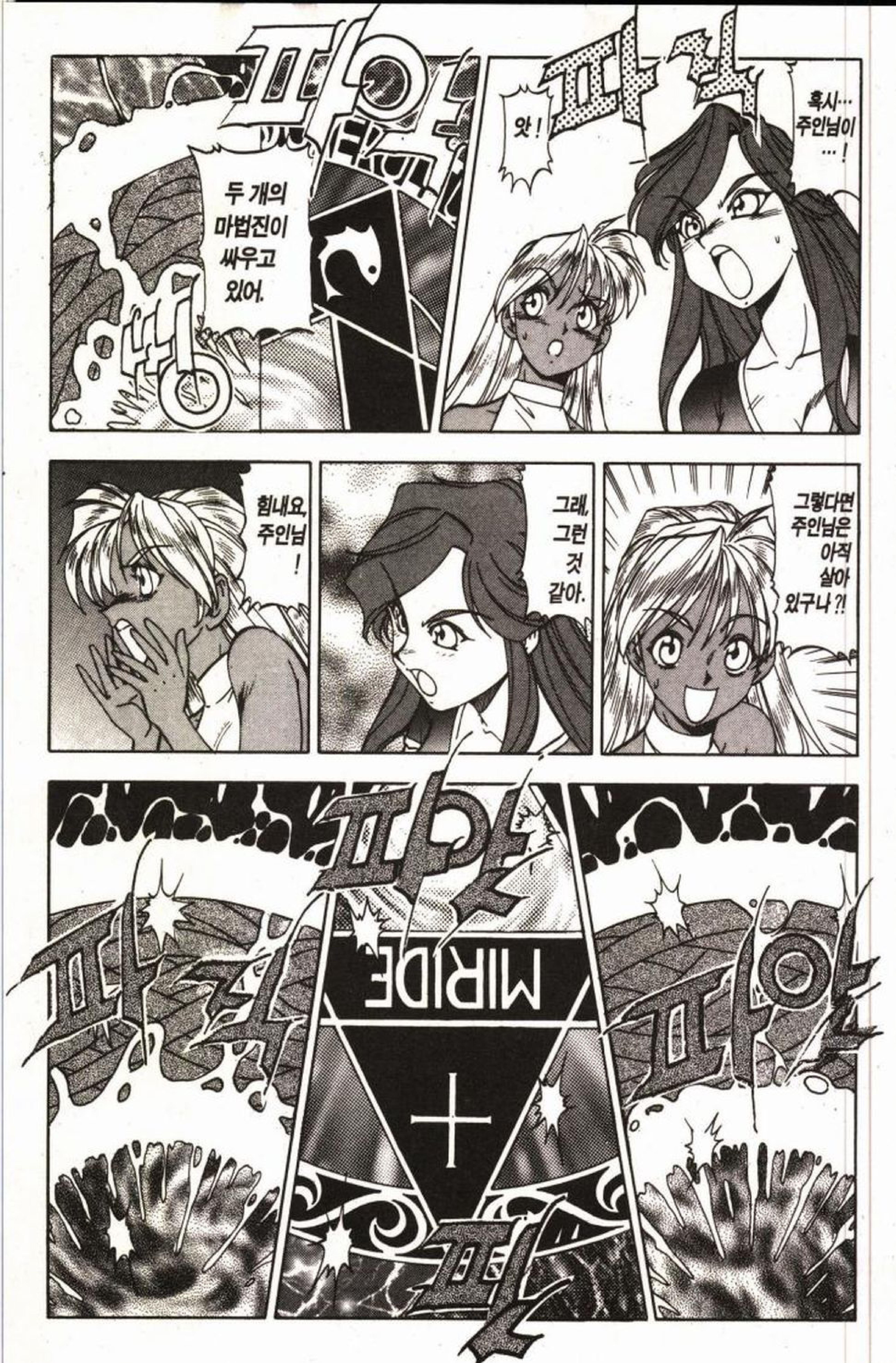
보아라…
아…
크리오!
뉴르르륵
붉은 마신은
이미 분해되기
시작했다.
조금 있으면
완전히
사라질
것이다.
그…
그만 둬
!
이제 와서
무슨 소리지?
이건 모두 네가
마법진을 함부로
쓴 결과다.
거짓말!
난 이런 걸
바란 게
아냐!



크리오!
아아, 내가 모두의 충고를 듣지 않았기 때문이야…
크리오까지 분해되다니…
이대로 가다간 더 큰 일이 일어날 거야…
어떻게든 막아야 해…
내 온 마음으로 명하노니 그 힘을 모두 거둬라!


번
쩍
내 목숨을 걸고 명한다!
나와라, 마법진!
빛나라, 델타스타 —!!


쿠
웅
아니 ?!
저것 봐!
쿠오오오
CAERULEUM
MIRIDE
오오옹
마법진이 두개 ?!
어… 어떻게 된 거야 ?!


혹시… 주인님이 …!
앗!
두 개의 마법진이 싸우고 있어.
그렇다면 주인님은 아직 살아 있구나?!
그래, 그런 것 같아.
힘내요, 주인님!


안 돼! 더 이상 모두에게 피해를 입힐 순 없어!
죽어도 너를 멈추고 말거야!


MIRIDE
VIOLACEM
MEDICUM
정의 마법진이 이겼어 !
그래, 주인님이 해냈어 !


주인님!
크리오!
주인님,
정신차려요!
괜찮아.
둘 다
살아있어!



정말 끝장 나는 줄 알았어.
주인님도 무사해서 다행이야.
주인님, 이젠 마법진을 바르게 써야 해요.
응, 부의 마법진은 나도 질려 버렸어.
그런데, 주인님 크리오의 몸매는 어땠어요?
화끈
!
크리오, 그만 해! 주인님 죽겠다!
부들
부들
타쿠미— 잊어, 잊으라고!
부들
부들
숨… 막혀—.


다음회를 기대해 주세요.


"컴퓨터는 젊은 사람들이 잘 만듭니다"
강한것은 기본 - 삼보 드림시스EZ
DreamSys EZ
드림시스EZ 6360 Intel® Celeron™ Processor 366MHz / 32MB SDRAM / 4.3GB / AGP VGA(4MB) / 32X CD-ROM / 56K FAX MODEM / Windows 98
134 만원 (VAT포함, 모니터 별도)
드림시스EZ 6400 Intel® Celeron™ Processor 400MHz / 32MB SDRAM / 4.3GB / AGP VGA(4MB) / 32X CD-ROM / 56K FAX MODEM / Windows 98
149 만원 (VAT포함, 모니터 별도)
정직한 가격이란?
삼보컴퓨터에서는 실판매가 표시제 실시를 통하여 고객이 납득하고 만족할 수 있는 정직한 가격을 제시합니다. 이것이 바로 삼보가 고객에게 제시하는 컴퓨터 가격의 새로운 기준입니다.
intel inside celeron™
게임에도 강하다!
삼보 드림시스EZ 이지
3D그래픽을 지원하는 AGP기능과 모뎀의
게임머신 채택으로 실감나는 게임을 구현하는
삼보 드림시스 EZ- 게임에서도 최강입니다.
기본이 강해야 동·급·최·강
3D Game
게임에 강하다
AGP 기능과 최신 팩스/모뎀의 게임머신
채택으로 게임 매니아의 쾌감 만족!
Graphic
그래픽에 강하다
캐쉬기능이 강해져 그래픽 편집과 동영상 메모리가
완벽하게 구사되어 디자이너의 능률 만족!
Internet
인터넷에 강하다
One Click만으로 원하는 사이트를 빠르고 쉽게
찾아갈 수 있어 인터넷 여행자 만족!
Study
학교 공부에 강하다
필요한 학습 사이트가 조목조목
분리되어 있어 학습 성과 만족!
Y2k
밀레니엄 버그에 강하다
2000년대 연도표기의 오인식으로 시스템 오류를
발생시키는 Y2k문제 완전 해결!
EZ란?
利知 즉,
세상을 이롭고 지혜롭게 만든다는 뜻으로 쉽게 구입할 수 있고 쉽게 사용할 수 있는
컴퓨터세상을 만들고자 하는 삼보의 의지가 담겨 있는 이름입니다.
Rawlings
삼보 One·Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535
Intel Inside, 펜티엄, Pentium은 인텔사의 등록상표이며, Celeron은 인텔사의 상표입니다.
※전국 삼보컴퓨터 대리점 및 용산전자 상가, 테크노 마트, 국제전자 상가 대리점 및 세진컴퓨터랜드, 전자랜드, 티존프라자 등의 전국매장에서도 삼보컴퓨터 제품을 쉽게 구입하실 수 있습니다.
삼보컴퓨터
http://www.trigem.co.kr